

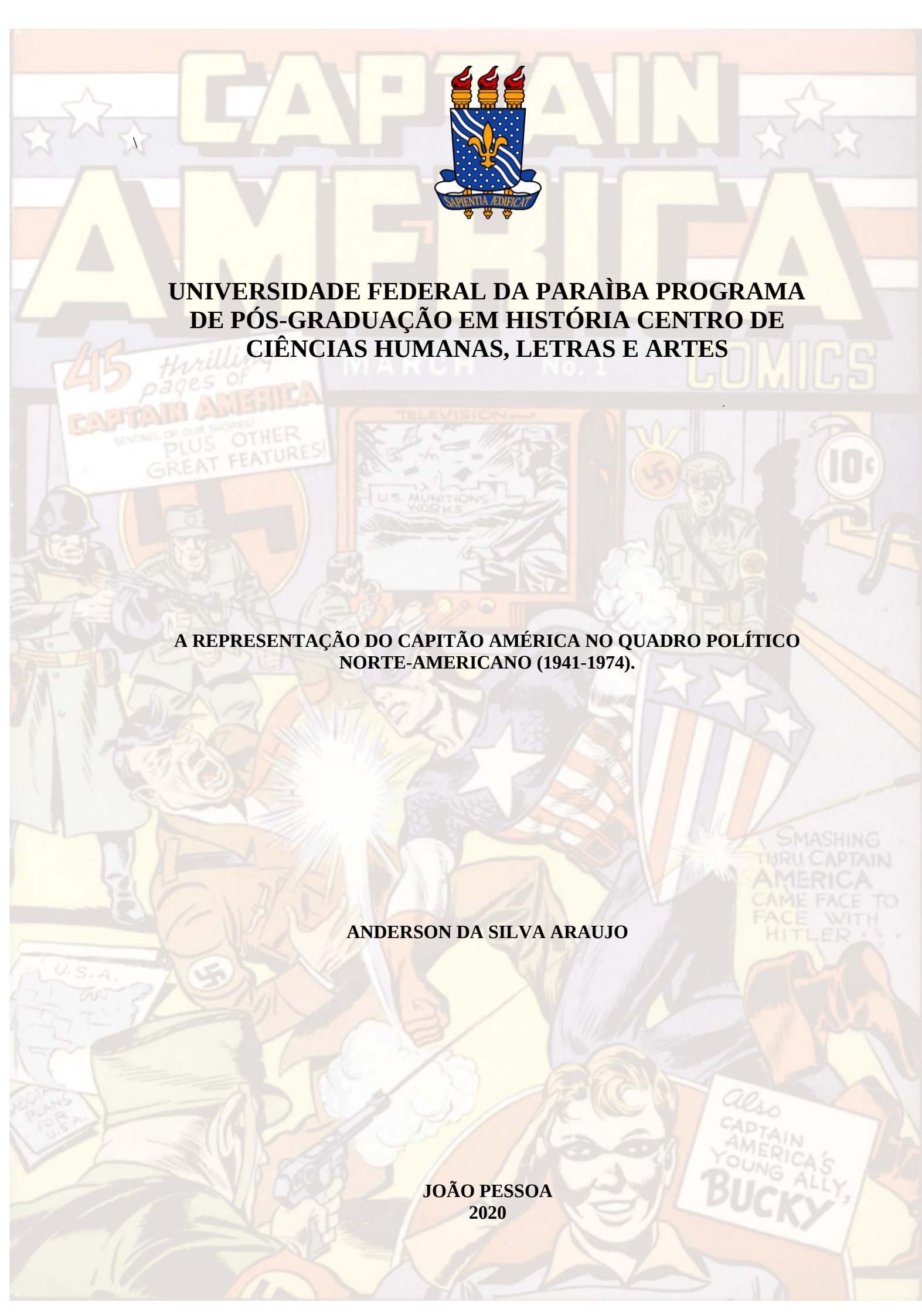


**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA PROGRAMA
DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA CENTRO DE
CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES**

**A REPRESENTAÇÃO DO CAPITÃO AMÉRICA NO QUADRO POLÍTICO
NORTE-AMERICANO (1941-1974).**

ANDERSON DA SILVA ARAUJO

**JOÃO PESSOA
2020**



ANDERSON DA SILVA ARAUJO

**A REPRESENTAÇÃO DO CAPITÃO AMÉRICA NO QUADRO POLÍTICO
NORTE AMERICANO (1941-1974).**

**Dissertação apresentada ao programa de
pós-graduação em História, da Universidade
Federal da Paraíba - UFPB, como parte dos
requisitos para a obtenção do grau de
Mestre em História na área de Ensino de
História e Saberes Históricos.**

ORIENTADORA: Prof^a. Dr^a Telma Dias Fernandes

JOÃO PESSOA

2020

ANDERSON DA SILVA ARAUJO

**A REPRESENTAÇÃO DO CAPITÃO AMÉRICA NO QUADRO POLÍTICO
NORTE AMERICANO (1941-1974).**

Dissertação apresentada à Banca examinadora
para fins de obtenção do título de Mestre em
História, sob a orientação da Professora Dra.
Telma Dias Fernandes.

BANCA EXAMINADORA

**Prof.^a. Dr.^a. Telma Dias Fernandes - UFPB
(Orientadora)**

**Prof. Dr. Elio Chaves Flores - UFPB
(Examinador interno)**

**Prof.^a. Dr. Carlos Adriano Lima - UEPB
(Examinador externo)**

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

A663r Araujo, Anderson da Silva.

A representação do Capitão América no quadro político
norte-americano (1941-1974) / Anderson da Silva
Araujo. - João Pessoa, 2020.

124 f. : il.

Orientação: Telma Cristina
Fernandes. Dissertação (Mestrado) -
UFPB/CCHLA.

1. Representação social - Capitão América. 2. Marvel
Comics. 3. Cultura de massa. 4. Revista em quadrinhos.
5. Caveira vermelha. I. Fernandes, Telma
Cristina. II. Título.

UFPB/BC

CDU 316.4(043)

Elaborado por Larissa Silva Oliveira de Mesquita - CRB-15/746

Dedicatória

Aos meus pais, que me incentivaram em cada projeto a que me dediquei, presença amorosa com que sempre pude contar e à minha noiva Merciana, que esteve sempre ao meu lado durante toda trajetória dessa empreitada. Amo muito todos vocês.

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai, Rivaldo Araújo, que sempre me incentivou a leitura. Agradeço a ele por seu esforço e apoio em todas as minhas escolhas, principalmente por escolher história, e aqui abro espaço para evidenciar meu profundo amor pela história. Tenho muito orgulho de fazer parte desse grupo seleto de historiadores que ajudam as pessoas a não esquecerem do passado, entendendo o presente, e com a partir de visão crítica contribuir de alguma forma a construir um futuro melhor para posteridade.

À minha mãe, Terezinha de Jesus, a força motriz para cada uma das conquistas que já obtive, sem ela nada disso seria possível.

À minha noiva, Merciana Faustino, cujo amor, carinho e companheirismo não me deixaram esmorecer mesmo nos momentos mais difíceis e esteve sempre junto a mim em todo processo.

À tia Socorro e tia Nilza, que sempre estiveram presentes neste processo me incentivando e ajudando em tudo que eu precisasse.

Aos meus irmãos, Alysson e Alexandra, por estarem sempre ao meu lado apoiando e comemorando cada conquista minha.

A meu primo Edwendel Lima, que me inspirou com seu trabalho influenciando diretamente na minha pesquisa sobre um personagem de histórias em quadrinhos.

À minha orientadora, Professora Dr^a. Telma Dias Fernandes, que acreditou em meu trabalho, embarcou comigo nessa aventura, corrigiu cada um de meus erros, me abriu os olhos para novas possibilidades e me guiou até aqui.

Ao Professor Dr. Carlos Adriano, que com sua experiência na temática me ajudou bastante nas escolhas das pautas do meu trabalho e por ter acreditar no potencial de minha pesquisa.

Aos professores Dr. Elio Chaves Flores e Dr^a. Ana Veiga por contribuírem de força substancial com críticas construtivas e apontamentos precisos para o desenvolvimento e construção do meu trabalho

Ao Professor Dr. Damião de Lima, que me ajudou com seus conselho a formular meu projeto, passo inicial na minha trajetória até aqui.

Aos colegas da turma 2018 e a cada um dos professores cujas disciplinas cursei durante o mestrado em História. Graças ao trabalho diligente destes mestres, obtive conhecimentos que se constituíram em elementos chaves para a construção do meu trabalho e para a minha formação como professor e pesquisador.

A Jack Kirby, Joe Simon, Steve Englehart, Sal Bucema, Jhon Byrne, Steve Ditko e a todos os escritores e artistas que fizeram do Capitão América o personagem incrível e inspirador que é.

RESUMO

Ao nos deparamos com a imagem do personagem Capitão América somos levados a vislumbrá-lo como um herói cheio de coragem, portador de um grande espírito patriota que veste, literalmente, a bandeira norte-americana. Criado por Joe Simon (1913-2011) e Jack Kirby (1917-1994), no início da década de 1940, converteu-se em um ícone representativo da história americana nos quadrinhos. Propomos nesta dissertação fazer uma análise do *corpus* constituído por histórias do personagem Capitão América no período de 1941 a 1978, através das quais podemos constatar um desenvolvimento da narrativa do gênero de super-heróis emblemático da sociedade americana, bem como o caráter de identidade socio cultural e ideologia política presente nas histórias do *sentinela da liberdade*, analisando aspectos centrais do discurso ao longo dos anos. Na primeira fase o perfil do herói que vai de 1941 a 1954 ele se reportava a imagem do próprio Estado americano; na segunda fase, que vai de 1964 a 1974 sob influência das tensões pós-guerra, foi cancelado, permanecendo no ostracismo até ressurgir em um período de crise política e social que o fez adaptar-se aos novos tempos para continuar existindo. Na fase Nômade a partir de 1974 há uma mudança de postura do personagem causada pela frustração devido ao escândalo do Watergate, ao ponto de o Capitão América romper com o Estado e tornar-se o Nômade, o homem sem país.

Palavras-chave: Revista em quadrinhos Capitão América ; Representação; perfis do herói.

ABSTRACT

When we are faced with the image of the Captain America, character of the Marvel Comics, we are led to envision him as a hero full of courage, bearer of a great patriotic spirit who wears, literally, the flag of the United States of America. Created by Joe Simon (1913-2011), and Jack Kirby (1917-1994) at the beginning of the 1940s, he has become an representative icon of the American History in comic books. The aim of our dissertation is to do an analysis of the *corpus* constituted by stories of the Captain America in the period from 1941 to 1978, through which we can verify a development of the narrative in the super-hero genre, which is a very emblematic product of the American society, as well observe the character of socio-cultural identity and political ideology present in the stories of the *Sentinel of Freedom*, analysing central aspects of their discourse over the years. In the first phase, from 1941 to 1954, the profile of the hero was a representation of the American State itself; in the second phase, from 1964 to 1974, under the influence of the post-war tensions, the stories of the Captain America were cancelled and the character remained ostracized until he resurfaced in the 1960s, a period of political and social crisis which made him adapt himself to the new times in order to keep on existing. Finally in 1974, in the *Nomad* phase, there is a change in the attitude of the character caused by frustration due to the Watergate scandal, leading the Captain America to break relations with the American State and become Nomad, the man without a country.

Key-words: comic books; Captain America; representation; profiles of the hero.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Steve Rogers recebendo o soro do Supersoldado	27
Figura 02 – Transformação física de Steve Rogers no Supersoldado.....	28
Figura 03 – Primeiro uniforme do Capitão América.....	31
Figura 04 – Steve Rogers é surpreendido por Bucky Barnes.....	32
Figura 05 – Capa da revista <i>Captain America comics</i> nº 1	35
Figura 06 – Club dos sentinelas da liberdade.....	38
Figura 07 – Primeira aparição do Caveira Vermelha (Red Skull).....	40
Figura 08 – Caveira Vermelha planejando saquear o Banco Nacional dos EUA	43
Figura 09 – Caveira Vermelha morto por Bucky com seu próprio veneno.....	45
Figura 10 – Selo de Aprovação “Código dos Quadrinhos” CCA	52
Figura 11 – Capitão América e Bucky combatendo criminosos urbanos.	55
Figura 12 – Capitão América caminhando pelas ruas de Nova York.	60
Figura 13 – Primeira aparição do Pantera Negra	69
Figura 14 – Primeira aparição do Falcão.....	72
Figura 15 – Capitão América treinando Sam Wilson para se tornar o Falcão.	74
Figura 16 – Capitão América e Falcão apertando as mãos	75
Figura 17 – Falcão sofre tentativa de assassinato no Harlem.....	79
Figura 18 – Falcão e Capitão América discutem no Harlem.....	80
Figura 19 – O Falcão recebe as Asas do Pantera Negra.....	82
Figura 20 – Capitão América sofre ataques da CRVA	90
Figura 21 – Capitão América desmentindo a propaganda do governo	92
Figura 22 – Capitão América acusado de assassinato.....	95
Figura 23 – Aparição do Número 1, líder do império secreto.....	98
Figura 24 – Capitão América arranca a máscara do líder do império secreto.....	103
Figura 25 – Capitão América deixando o jardim da Casa Branca	105
Figura 26 – Capitão América refletindo sobre os valores da América..	107
Figura 27 – Steve Rogers informando que renega o manto de Capitão América	110
Figura 28 – Primeira aparição do Nômade.....	114
Figura 29 – Nômade em ação pela primeira vez.	115

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
-------------------------	-----------

CAPÍTULO I: MARVEL COMICS E O SURGIMENTO DO CAPITÃO AMÉRICA

1.1 Considerações iniciais	14
1.2 Cultura de massa e as histórias em quadrinho.....	14
1.3 Um panorama histórico da Marvel Comics	16
1.4 Capitão América, um personagem criado para guerra	18
1.5 Caveira vermelha, o antagonista estereotipado	38

CAPÍTULO II: A REPRESENTAÇÃO DO CAPITÃO AMÉRICA NO PÓS-GUERRA.

2.1 A conjuntura dos anos 1950 e a crise da indústria dos quadrinhos.....	49
2.2 Capitão América caçador de comunista.....	53
2.3 A crise política e a questão racial nos EUA na década de 1960	58
2.4 O surgimento dos super-heróis das minorias.....	65
2.5 Capitão América e a parceria com super-heróis negros	70

CAPÍTULO III: A MUDANÇA DE PARADIGMA NAS HISTÓRIAS DO CAPITÃO AMÉRICA.

3.1 Capitão América em crise.....	85
3.2 Capitão América e o escândalo do Watergate.....	96
3.3 Morre Capitão América e nasce o Nômade.....	112

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	118
----------------------------------	------------

REFERÊNCIAS.....	121
-------------------------	------------

COLEÇÃO HISTÓRICA MARVEL

CAPITÃO AMÉRICA

19.90 VOLUME 1 ABRIL / 2012



INTRODUÇÃO

BROUGHT TO YOU BY THE
TWO BEST QUALIFIED
MEN IN ALL OF COMICS

STAN LEE
Author

Ao longo do século XX, a cultura norte-americana foi representada e difundida por diversos tipos de mídias, numa época em que o rádio era o mais potente meio de comunicação e diversão, as revistas em quadrinhos chegaram para fazer parte da história cultural dos EUA. Os quadrinhos se destacaram na década de 1940 como mídia de entretenimento juntamente com o rádio, sendo muito consumidos por crianças e jovens, sobretudo nas classes mais humildes, por custarem pouco.

Na década de 1940 havia uma enxurrada de editoras que promoviam o crescimento do mercado dos quadrinhos. Entre elas, podemos destacar as duas mais importantes: A *DC Comics*, responsável por criar personagens icônicos na chamada era de ouro dos quadrinhos, e a *Timely Comics* que ao mudar para *Marvel Comics* na década de 1960 sob a gerência de Stan Lee, fez escolhas editoriais inspiradas na relação entre narrativas fantásticas e o cotidiano das pessoas, permitindo que seus quadrinhos, ao longo dos anos, refletissem mudanças políticas e ideológicas do processo histórico dos Estados Unidos.

A escolha pelas histórias em quadrinhos do Capitão América como fonte e o referido recorte temporal para essa pesquisa tem relação com questões acadêmicas e pessoais. No capítulo 1 trabalhamos algumas questões sobre o uso desse tipo de meio de comunicação e as principais questões relacionadas ao panorama histórico das primeiras editoras, sobretudo, a *Marvel Comics*, criadora do personagem fonte principal desse trabalho.

A questão inicial que motiva esta pesquisa é o interesse pessoal por HQs, essa escolha pelo personagem deve-se a uma longa identificação com esse super-herói. Quando criança, admirava sua coragem, força e senso de justiça: incorruptível e defensor de valores nobres, que me inspiram ao longo da minha formação como pessoa ao ler suas histórias em quadrinhos. O Capitão América é um dos personagens mais populares e icônicos da *Marvel Comics*, criado por Jack Kirby (1917-1994) e Joe Simon (1913-2011), em 1941, com objetivo claro de incentivar as tropas no front de batalha reforçando o sentimento patriota nos combatentes norte-americanos

Nesse capítulo, tratamos, ainda, do surgimento do personagem Capitão América, fazendo um breve histórico dos primeiros anos da revista, tomando como referência teórica alguns autores que tratam sobre histórias em quadrinhos e diversos personagens da *Marvel Comics*, a exemplo do livro, *Marvel Comics: a história secreta*, de Sean Howe, publicado em 2013, e fazendo uma análise do personagem como elemento representativo do quadro político norte americano ao longo dos seus oitenta anos.

No capítulo 2 abordamos a conjuntura política da década de 1950, época em que o personagem Capitão América perdeu força e ficou no ostracismo por um longo tempo. Ao retornar, teve que se reinventar para existir em uma conjuntura diversa daquela em que foi criado. Observamos também o surgimento dos primeiros super-heróis negros, representando as minorias com protagonismo nas HQs e se conectando direto com o personagem central da nossa pesquisa, evidenciando a quebra de paradigma proposta pela editora até o momento e focando na diversidade cultural em plena década de 1960. Culminando no aperto de mão entre o *Falcão* e o Capitão América no Harlem que celebra a parceria entre dois super-heróis de etnias diferentes, coisa nunca vista antes nas histórias em quadrinhos.

No terceiro e último capítulo, analisamos a mudança de postura do Capitão América em relação ao “*Establismente*”¹ a partir da visão crítica do roteirista Steve Englehart que nasceu em Indianápolis, estudou na Universidade Wesleyan em Middletown, Connecticut. Depois de servir ao Exército, ele se mudou para Nova York e começou a trabalhar para a editora *Marvel Comics*. Isso o levou a escrever roteiros para o *Capitão América*, *O Hulk*, *Vingadores*, *Dr. Estranho*, entre outros personagens, também criou personagens para a editora, como Shang-Chi, “o mestre do kung fu” personagem inspirado no ator de filmes de artes marciais Bruce Lee. Nesse meio tempo, mudou-se para o estado da Califórnia (onde permanece até hoje), conheceu e casou-se com sua esposa Terry. Não podemos esquecer da arte maravilhosa de Jhon Romita e Sal Bucema, ilustradores que trabalharam com o roteirista Englehart. Ao assumir a revista do Capitão América deu uma nova proposta editorial ao personagem. Trabalhamos as principais questões que levaram o personagem a contestar o sistema corrupto que estremeceu seus valores ao ponto de negar seus serviços à nação, pois passou a entender que os interesses do governo não eram os mesmos seus. Por fim, analisamos a saga *Imperio Secreto*, publicada no Brasil pela editora *Salvate* que na verdade é um compilado de edições publicas originalmente nas edições 169 a 176 de *Captain América and the Falcon* de 1974 nos Estados Unidos pela *Marvel Comics*, observando as metáforas e representações proposta por Englehart nesse arco de histórias a partir da relação de seus personagens com o escândalo do Watergate que culmina na ruptura do personagem *Steve Rogers* com o Capitão América, tornando-se o *Nômade*, um paladino da justiça sem qualquer ligação com o governo ou país.

¹ O termo inglês *establishment* refere-se à ordem ideológica, econômica e política que constitui uma sociedade ou um Estado.

CAPTAIN AMERICA

APRIL
10¢

No. 2

COMICS



CAPITULO I

MARVEL COMICS E O SURGIMENTO DO CAPITÃO
AMÉRICA

45
SMASH
PAGES
of
CAPTAIN
AMERICA
PLUS

"TRAPPED in the
NAZI STRONGHOLD!"

1.1 Considerações iniciais

Esta dissertação se propõe a discutir a representação produzida por meio do personagem do Capitão América, relativa ao quadro político norte americano, no período de 1941 a 1974, a partir da análise das HQs, desde sua criação em 1941 até a fase Nômade em 1974; tanto as originais quanto as publicadas no Brasil, a exemplo do arco de quadrinhos em formato Graphic Novel, com o título: *Capitão América e Falcão “O império secreto”*, roteirizado por Steve Englehart e Mike Friedrich e ilustrado por Sal Bucema. Esse arco reúne algumas edições de histórias publicadas originalmente nas revistas *Captain America and Falcon 169-176* nos EUA e condensadas em uma edição de luxo da coleção oficial de Graphic Novels². Para essa edição de 2017, publicada pela editora Salvat no Brasil, faz parte de *Ultimate Marvel Graphic Novel Collection*, licenciado pela *Marvel Characters B.V* editora *Panini*.

Capitão América é o personagem central da nossa análise neste trabalho, um super-herói idealizado no contexto sombrio da segunda guerra na década de 1940, criado a partir de uma intencionalidade dos roteiristas em expressar ideia gloriosa de patriotismo para ser símbolo dos Estados Unidos, contra o que esta nação considerava o inimigo comum, ou seja, o nazismo. Com o fim do conflito, o personagem perdeu força de vendagem como tantos outros títulos de quadrinhos com a mesma inspiração nos inimigos da segunda guerra.

1.2 Cultura de massa e as histórias em quadrinhos

De acordo com o historiador Willian W. Savage Jr (1998), a literatura em quadrinhos, apesar do pouco prestígio, sobretudo na perspectiva da crítica social, é uma importante expressão artística:

[...] Mesmo a mais efêmera e aparentemente inconsequente literatura [...] pode nos contar muito sobre a sociedade que as produziu e abrigou. As crianças podem ter lidos os quadrinhos, mas eles foram escritos e desenhados por adultos; e dessa simbiose a uma síntese desse período pode emergir - não para ficar sozinha, com certeza, mas para ser emergir da em contextos existentes e contribuir para o entendimento de quem nós fomos e, consequentemente, quem somos. (SAVAGE, 1998, P. 10).³

² É um livro feito de conteúdo em quadrinhos. O termo “novela gráficas” normalmente se refere a obras ficcionais longas, é amplamente aplicado e inclui obras de ficção, não ficção e antologia. Distingue do termo “história em quadrinhos”, que geralmente é usada para periódicos de quadrinhos.

³ “[...] even the most ephemeral and seemingly inconsequential literature [...] can tell us a lot about the society that produced them and housed. Children may have read the comics, but they were written and designed by adults; and this symbiosis an overview of this period can emerge – not to be alone, to be

No período entre 1939 a 1945, os primeiros super-heróis dos quadrinhos lutavam contra os inimigos do eixo, principalmente os nazistas. Esses super seres da ficção das histórias em quadrinhos se multiplicavam a todo o momento, com o objetivo de dar respostas aos interesses sociais vigentes na época, amplamente difundidos através das mídias de massa e da indústria cultural.

Umberto Eco (2008) entende que a indústria cultural considera a produção da cultura como mercadoria, pressupondo que o mercado estabelece a mesma estrutura de organização, partindo das ideias administrativas das fabricações em série aos produtos simbólicos como revistas, jornais, rádio e internet. Sob essa perspectiva das mídias de massa Umberto Eco diz que:

Mass media, colocados dentro de um circuito comercial, estão sujeitos a “lei da oferta e da procura”. Dão ao público, portanto, somente o que ele quer, ou, o que é pior, seguindo as leis de uma economia baseada no consumo e sustentada pela ação persuasiva da publicidade, sugerem ao público o que este deve desejar. (ECO, 2008, p. 40-41).

As ideias de Edgar Morin (1975) corroboram com Umberto Eco (2008), quando diz que a cultura de massa se apresenta como um modelo próprio de arranjos de produção de cultura, tendo em perspectiva a incorporação de elementos culturais e o cotidiano das pessoas a seu processo produtivo. Nessa perspectiva, entendemos que a cultura de massa se utiliza de diversos tipos de mídias de caráter normativo (filmes, impressos, programas de rádio e televisão). A cultura de massa, em tese, adapta-se aos tabus sociais, entretanto, não é responsável pela criação destes, apenas indica modelos sem ordená-los. O produto vendável em questão é que determina a mediação.

Segundo Paulo Arantes (1996), a indústria cultural tende a explorar essa necessidade social de consumo, essencialmente a de entretenimento, convertendo esse “lazer” em uma lucrativa estratégia de negócios. A influência da Indústria Cultural através de seus produtos potencializa seu próprio consumo. O Capitão América nesse contexto representa um componente importante na estrutura provocada pelo capitalismo. O autor destaca a estratégia da Indústria Cultural e do capitalismo gerando demandas para vender seus produtos, quando diz:

Criando “necessidades” ao consumidor (que deve contentar-se com o que lhe é oferecido), a Indústria Cultural organiza-se para que ele compreenda a sua condição de mero consumidor, ou seja, ele é apenas tão-somente um objeto daquela indústria. Desse modo, instaura-se a dominação natural e ideológica. Tal dominação (...), tem

sua mola motor no desejo de posse constantemente renovado pelo processo técnico, e sabiamente controlado pela Indústria Cultural. Nesse sentido, o universo social, além de configurar-se como um universo de “coisas”, constituiria um espaço hermeticamente fechado. Nele, todas as tentativas de liberação estão condenadas ao fracasso. (ARANTES, 1996, p.10).

O Capitão América seria, nessa perspectiva, um personagem de revista em quadrinhos que teria incorporado todos esses valores, tendo a perspectiva de participar diretamente do conflito em suas primeiras histórias, usando seus poderes contra o “mau” comum, representado pelo nazismo, consolidado através do imaginário coletivo.

1.3 Um panorama histórico do surgimento da Marvel Comics

Para entendermos o personagem Capitão América, é importante considerar seus criadores, suas inspirações, influências, e a editora que o produziu. De acordo com Maria Rahde (2008), o gênero de super-heróis tomou forma e popularizou-se a partir do personagem *Superman*, de Siegel e Shuster, no final da década de 1930, nos Estados Unidos, impulsionado por uma narrativa de resgate dos valores éticos e morais, corrompidos desde a primeira guerra, agravado pela crise de 1929. Como aponta a autora:

Os artistas inovaram suas imagens e textos a partir de 1929, em plena era moderna. Esta mudança radical nos quadrinhos teve como mola propulsora a Grande Depressão, com a queda da Bolsa de Wall Street, quando então os desenhistas da comunicação visual buscaram resgatar os valores morais e éticos do indivíduo, representados pelos grandes heróis do século XX, que passaram a ocupar o cenário dos quadrinhos. Se os grupos sociais estavam desiludidos e aturdidos pelo desemprego, pela marginalidade, foi considerada a necessidade de confirmar a existência destes valores nos heróis emergentes, configurando um conjunto de faculdades morais que precisavam ser apresentados para maior reflexão da sociedade consumidora dos quadrinhos. (RAHDE, 2003, p. 1).

De acordo com Sean Howe (2012), a *Marvel Comics* surgiu da ideia de um filho de imigrante Russo nascido no Brooklyn, em 1908. Martin Goodman, um leitor assíduo de revistas antigas, fazia recortes e as colava junto uma da outra formando “quadrinhos”. Na infância trabalhou de mascate. Forçado a deixar os estudos, parando na quinta série, ao longo da sua juventude teve diversos trabalhos. Sua paixão pelas revistas o trouxe de volta a Nova York, anos depois.

Goodman, então com 25 anos, uniu-se a Louis Silberkleit para criar a *News stand Publications*. Acomodado num minúsculo escritório na baixa Manhattan, lançou *Westerns*, histórias de detetive e contos românticos, por quinze cents a edição, que para época era um preço acessível. Martin Goodman ascendera de pobre imigrante a editor de revista em 1934, entretanto, a crise de 1929 causou grande estrago nos negócios, quase o levando a falência.

Em 1933, Godman retorna ao mercado editorial com um novo empreendimento, mudando-se para McGraw-Hill, rua 42, trazendo seus irmãos para trabalhar com ele. A empresa necessitava de um nome que a identificasse no mercado, por isso, diversas reuniões aconteciam para tratar as questões editoriais, muitas foram as sugestões, os nomes de famílias não eram bem aceitos, fazer essa escolha não foi tarefa fácil. Goodman, para burlar o fisco, colecionava razões sociais. Finalmente, o nome escolhido foi “Timely”.

As revistas pulps, em 1933, estavam sendo atropeladas pelas séries de rádio. Com a popularidade alta desses programas, as vendas das *pulps* estagnaram e Goodman precisava de um grande sucesso para alavancar seus negócios. Em 1939 a indústria dos quadrinhos começou a despontar e criou o modelo de HQs norte americanas que ficou conhecido em todo mundo a partir do sucesso de Jerry Siegal (1914-1996) e Joe Shuster (1914-1992), dois garotos de Cleveland, de 23 anos, que venderam uma história de treze páginas chamada de “*Superman*” para a Nacional Allied Publications por US\$ 130. O personagem era uma mistura de tudo que os adolescentes da época gostavam em um só: heróis das *pulps*, mitologia e ficção científica. De acordo com Jaques Marny (1970),

A Gênese do herói se encontra dependente, às vezes muito estreitamente, dum contexto político, social e humano. Um herói não nasce por acaso. Com efeito, argumentistas e desenhadores são pessoas que sentem muito mais do que as outras as tendências se sua época. (MARNY, 1970, p.130).

O *Superman* fez sucesso do dia para a noite, na sétima edição da *Action Comics* já vendia meio milhão de exemplares por número. Fez tanto sucesso que Goodman viu nesse “boom” dos *Comics* de super-heróis a grande oportunidade que ele procurava para retomar seu sucesso editorial. O agente Frances Frank Torpey foi até Goodman no escritório da *Timely Comics* e vendeu suas ideias a seu velho amigo, convencendo-o que as tais revistas em quadrinhos era dinheiro certo. Negociou publicar *Tocha Humana* e *Namor, o príncipe submarino*,⁴ aderindo ao novo gênero de quadrinhos, que viria a se tornar a marca registrada da editora. Goodman publicou essas novas histórias com o título de *Marvel Comics*, as primeiras HQs da *Timely Comics* foram publicadas em agosto de 1939, horas depois, na Europa, começava a segunda guerra mundial com a invasão da Polônia pela Alemanha.

⁴ Personagens publicados inicialmente na revista *Marvel comics #1* de outubro de 1939, *Namor* o príncipe submarino, criado por Bill Everett, foi um dos três heróis que lutaram contra os nazistas nas HQs da *Timely comics*, antiga *Marvel comics*, junto ao *Tocha Humana* original, um androide que podia inflamar seu corpo e voar, criado pelo artista Carls Burgos.

Em relação à trajetória da *Marvel Comic* no Brasil podemos afirmar que foi bastante atribulada. Quem publicou inicialmente seus personagens no Brasil foi a editora *EBAL*⁵, a partir de junho de 1967. Entregues em postos de gasolina gratuitamente, as revistas se chamavam *Capitão Z*, em formato grande, geralmente em preto e branco. As revistas em cores só seriam publicadas posteriormente. Essas revistas eram compostas por uma coletânea de histórias do *Capitão América e Homem de Ferro* na revista *Super X*. Em meados da década de 1960 e 1970, pequenas editoras (*GEP, GEA, Paladin, & Cunha*) também publicaram revistas com personagens da *Marvel*. Entre 1975 e 1979, a editora *Bloch* lançou revistas em formatos menores⁶ com histórias do Capitão América e dos *Vingadores*, entre outros personagens da *Marvel*. Entretanto, a contribuição mais expressiva de uma editora no Brasil sobre os personagens da *Marvel* foi da editora *Abril* que, em 1982, publicou seus principais heróis, adquiriu ainda mais personagens com a estreia da revista *Superaventuras Marvel*, assumindo quase que a totalidade do universo *Marvel* no Brasil.

Durante esse período, a editora *Abril* usou o formato que conhecemos no Brasil como “quadrinhos”, de 19 cm. A partir de 2002, os direitos de publicação da *Marvel* foram adquiridos pela editora *Panini*, que ficou responsável pelos títulos *Marvel*, publicando tanto os exemplares mais recentes como as obras clássicas encadernadas e edições de luxo, respeitando o tamanho original das HQs norte americanas.

1.4 Capitão América, um personagem criado para guerra

Podemos entender que a conjuntura da segunda guerra influenciou diretamente os principais personagens da época, a exemplo de *Superman* e *Mulher Maravilha*, da rival *DC Comic*. De acordo com Nildo Viana (2005), a crise de 1929 proporcionou o surgimento de uma escalada de heróis mediante a demanda do público leitor, baseado num contexto político de supremacia estadunidense, ou seja, a necessidade de um salvador que resolvesse as principais mazelas da sociedade da época. Essa representação do herói intentava projetar um ideal civilizatório, tomando como referência a experiência colonizadora:

⁵ Fundada em 18 de maio de 1945 por Adolfo Aizen, o “Pai das Histórias em Quadrinhos do Brasil”, foi de extrema importância por difundir o gênero no país. Nos anos 50 e 60, a Ebal era líder na publicação de histórias em quadrinhos no Brasil. As edições coloridas das suas revistas eram de incomparável qualidade em relação às concorrentes. Na verdade, elas eram um luxo, com papel grosso, bem impressas e com capas plastificadas. A princípio não tinham periodicidade definida, mas, aos poucos, se tornaram mensais (na sua maioria) ou bimestrais.

⁶ A partir de 1975, a Ebal “formatinho” começou a fase final da Ebal. Muita coisa boa ainda foi publicada nas revistas pequenas ou em edições especiais mais luxuosas, inclusive belos materiais europeus, como os álbuns Axa, de Romero; Zephid, de Azpiri; Korsar e Wolff, de Estebán Maroto, de quem a Ebal já publicara também 5 por Infinitus.

O surgimento do herói e super-heróis corresponde a determinados contextos históricos e sociais, marcados pela crise de 1929, a emergência da Segunda Guerra Mundial e o papel dos Estados Unidos da América. O mundo dos super-heróis passa a ter a função propagandística de determinados valores hegemônicos na sociedade. Nessa conjuntura, explica-se o caráter político das Histórias em Quadrinhos (VIANA, 2005, p. 8).

Todavia, nesse período houve uma enxurrada de personagens que combatiam o nazismo e os inimigos do eixo na segunda guerra, em diferentes editoras em 1939 e a *Marvel Comics* não ficaria de fora. Nesse período houve uma enxurrada de personagens que combatiam o nazismo e os inimigos do eixo na segunda guerra, em diferentes editoras em 1939 e a *Marvel Comics* não ficaria de fora, a editora ainda se chamava *Timely Comics*, e na revista *Marvel comics # 1* em agosto de 1939 apresentava ao público seus primeiros personagens que combatiam os nazistas, *Tocha Humana* e *Namor*.

Seguindo a onda dos personagens patriotas inspirados no *Tio Sam (Uncle Sam)*, Goodman investe na dupla de artistas, Jack Kirby e Joe Simon, incentivando-os a desenvolver novos personagens para editora. O trabalho em conjunto dos dois melhorou o potencial criativo na produção de novos personagens da editora. Um dos primeiros personagens apresentado pela dupla foi *Marvel boy*. Todavia, Simon rabiscou um personagem que se assemelhava a um herói da editora rival, *MLJ Comics, the Shield*. De acordo com Howe (2012), Joe Simon seguindo a onda do período, pretendia criar um super-herói patriota;

Passei a noite toda rabiscando um personagem com “camisa cota de malha, músculos protuberantes no peito e nos braços, roupa colante, luvas e botas com aba dobradas embaixo do joelho”. Desenhei uma estrela no peito, faixas que iam do cinto até uma linha sobre a estrela e colori o uniforme de vermelho, branco e azul. Acrescentei um escudo. (HOWE, 2012, p.26).

Segundo Howe (2012), a princípio, Joe Simon ficou em dúvida sobre o nome do personagem recém-criado. Na parte inferior da página, escreveu o nome *super americano*, mas o nome não ficou muito a contento, e resolveu modificá-lo para *Capitão América*. De acordo com Greg Theakston (1996), os principais personagens das histórias em quadrinhos são adventos de momentos de inspiração de seus autores, refletindo ideais, motivações pessoais e costumes de seu tempo;

Como muitas das grandes lendas, O Capitão América é fruto de um lampejo de inspiração burilado até a perfeição. O vingador estrelado da Marvel foi criado por Joe Simon e Jack Kirby, uma das maiores duplas das histórias em quadrinhos. Jack e Joe se conheceram na primavera de 1940. No final do verão, Simon era editor da *Timely Comics*, e Kirby, o diretor de arte. Assim que ocuparam seus cargos, os dois começaram a trabalhar na história da origem de *Marvel Boy* para a revista *Daring Mystery* nº6. Se existe um lugar onde as sementes do Capitão América foram plantadas, foi nas histórias de *Marvel Boy*. Criado por Joe Simon, o uniforme do personagem era bem semelhante ao do Capitão, das botas de bucaneiro às luvas de punhos longos, passando pela cor azul-escuro. Esses conceitos básicos de design

provavelmente estavam na mente de Simon quando ele criou o uniforme do Capitão América, seis meses depois. (THEAKSTON, 1996, p. 4).

O Capitão América fazia o maior sucesso nesse período de “Boom” dos super-heróis dos quadrinhos. Simon, por acreditar nessa capacidade comercial do personagem, teria proposto um contrato separado a *Timely Comics*. Goodman, posteriormente, compraria os direitos da maioria dos personagens, e Simons é contratado para trabalhar como editor, este trouxe consigo Jack Kirby para trabalhar com Goodman, posteriormente, kirby assumiria a arte total do Capitão América.

Segundo Sean Howe (2012), Goodman estava preocupado com a ideia de que Hitler seria morto antes do Capitão América chegar às bancas. Kirby fez toda arte da revista, atingiu números próximos aos de *Superman*: um milhão de exemplares, superando a expectativa geral. A *Timely Comics* recebeu uma enxurrada de pedidos para inscrição no fã clube do “sentinela da liberdade”,⁷ como ficou conhecido o Capitão América. De acordo com Howe (2012), a terra natal é uma questão importante na criação de alguns heróis da era de ouro dos quadrinhos. Os criadores do Capitão América foram influenciados pelo sentimento do imigrante judeu refletido nas histórias do seu personagem, combatendo o nazismo e, ao mesmo tempo, incorporaram elementos da cultura norte americana, a exemplo do mito da nação pragmática e superior. Essa estrutura de narrativa baseada na experiência dos imigrantes que se reinventaram para sobreviver como americanos⁸, e os super-heróis dos EUA servem, segundo Murray (2011):

⁷ O club do sentinela da liberdade foi publicado na ultima pagina da revista Captain America # 1 de 1941, que solicitava aos leitores postarem cartas com o valor de 10 cents de dólar para a Timely comics, para custear o envio de um distintivo de metal como os de policia aos leitores para tornarem-se membro dos sentinelas da liberdade como o Capitão América.

⁸ Entre a ascensão nazista ao poder, em 1933, e a rendição da Alemanha nazista em 1945, mais de 340.000 judeus deixaram a Alemanha e a Áustria. Na sua maioria tentando fugir do nazismo. Entre março de 1933 e setembro de 1939 um total de 120.000 imigrantes judeus tentou emigrar para os Estados Unidos, mas apenas 80.000 conseguiram. O Surgimento e o crescimento das histórias em quadrinhos até o ponto de se tornarem as HQs que conhecemos hoje estão extremamente conectados aos personagens Batman e Superman. Estes personagens foram as primeiras criações da forma de super-heróis e foram os pioneiros do gênero. Personagens estes com suas criações e desenvolvimento marcados pela realidade da década de 1930 nos Estados Unidos e principalmente em Nova York. Nas palavras de Dwayne McDuffie, escritor e co-fundador da Milestone Media (publicada e distribuída pela DC Comics) durante o documentário: Origem Secreta (2010): A indústria de HQ's é feita de pessoas que não são aceitas e que querem muito ser aceitas. Boa parte dos criadores desses comics tinha razões pessoais para fazer propaganda contra o nazismo: boa parte deles eram judeus, que eram as principais vítimas do ódio dos nazistas. Muitos desses roteiristas e desenhistas eram filhos ou netos de imigrantes judeus pobres que, para fugir de perseguições na Europa, resolveram migrar para os Estados Unidos. Eles estavam preocupados com a situação dos familiares que viviam na Europa. Entre os roteiristas e desenhistas judeus estavam: Jerry Siegel e Joe Shuster, criadores do Super-Homem, Bob Kane, o criador de Batman, Jack Kirby, co-criador do Capitão América e de vários outros personagens, e Will Eisner, o criador do Spirit.

“São agentes ajudando a definir e criar um sentimento de identidade nacional e atribuindo valores e objetivos comuns a um povo fundamentalmente fragmentadas. Em uma terra de imigrantes, formado pela união de diversos povos e culturas, essa ilusão de unidade e aspirações compartilhadas sempre foi de grande significado político. É claro que a diversidade étnica e racial não são as únicas coisas que assegurem a natureza dividida da experiência americana. Em um país com uma economia e diversidade geográfica tão vasta isso garante uma grande variedade de diferentes maneiras de americanos viverem. Esse fenômeno cria as condições para uma nação que, por necessidade, deve ser sempre dividida contra si mesma. A necessidade de um mito nacional é ainda mais presente”. (MURRAY, 2011, p. 9).

Analisando de forma pontual a história da construção dos EUA como nação para contextualizar e fazer a relação da história do país com o personagem central do no nosso trabalho, é sabido que desde as guerras coloniais do século XVIII até a ascensão como superpotência moderna, podemos perceber um tipo de discurso de legitimação do uso da força como ferramenta para obtenção de seus objetivos. Dito isso, seria aceitável que os heróis provenientes da cultura desse país sejam o reflexo desses “homens fortes”? De acordo com Leandro Karnal (2010), os Estados Unidos surgiram como nação depois de uma cruel guerra de independência. A ampliação de seu território se fez através de uma marcha destrutiva para o oeste, em seu caminho dizimou completamente as populações nativas, configurando-se no maior massacre indígena ocorrido na história do continente norte americano.

Ao longo dessa trajetória, territórios também foram anexados por meio de disputas violentas com outros países, um bom exemplo seria o México, que teve uma parcela significativa de seu território anexado aos EUA. Essa violenta expansão territorial prosseguiu através de uma terrível guerra civil, que teve como resultado mais de 620 mil mortos. Toda essa brutalidade ocorreu durante os primeiros cem anos dessa nação. Entretanto, essa história sangrenta é enaltecida em sua cultura, servindo de inspiração para as demais conquistas da nação. A cada guerra travada pelos Estados Unidos, novas gerações apoiam o crescimento proveniente dessa força, enaltecendo a busca desse povo pelo fortalecimento da nação através do poderio bélico, logrando tornar-se uma superpotência militar. A partir desse histórico militar, os Estados Unidos promovem as condições essenciais para a criação do personagem Capitão América.

Na perspectiva da análise da representação do herói e do mito, de acordo com Nildo Viana (2005), essa narrativa de super-herói identifica-se cada vez mais com a relação do cotidiano das pessoas, incorporando as relações sociais. Essas práticas seriam retratadas nas histórias em quadrinhos. É possível perceber a relação do Capitão América com seu meio e

tempo, a partir da representação do “soldado perfeito” que luta por seu país. Como destaca Viana (2005):

Em sentido amplo o herói é um indivíduo que possui qualidades consideradas especiais, tais como habilidades físicas, mentais ou morais. A coragem é atributo mais característico do herói. A qualificação de herói, no entanto, não é reservada apenas ao mundo da fantasia, pois ele é aplicável a indivíduos concretos que se destacam em nossa sociedade. O herói, portanto possui uma existência real. Ele pode ser transportado para a literatura, as histórias em quadrinhos. (VIANA, 2005, p. 37).

Segundo Viana (2005), existe uma pequena diferença entre o herói dos mitos e os super-herói moderno. “O que distingue um super-herói de um herói? A primeira resposta, e a mais simples, é a de que os heróis possuem habilidades excepcionais mais humanamente possíveis enquanto que o super-herói possuem habilidades sobre-humanas” (VIANA, 2005, p. 38). Os super-heróis faziam parte de um gênero de ficção que despontou nos quadrinhos, mas que foi propagado e popularizado, em outras mídias, a exemplo de cinema e televisão.

Segundo o historiador Raoul Girardet (1987), no final da década de 1930, período de expansão do mercado de quadrinhos, praticamente todas as editoras da época possuíam super-heróis que combatiam o nazismo, entretanto, o Capitão América, se propõe a ser mais do que um instrumento disseminador de propaganda ideológica, de cunho patriota, representaria o anseio da reafirmação de antigos “mitos políticos”:

O mito político é fabulação, deformação ou interpretação objetivamente recusável do real. Mas com a narrativa legendária, é verdade que ele exerce também uma função explicativa, fornecendo certo número de chaves para a compreensão do presente, constituindo uma criptografia através da qual pode parecer ordenar-se o caos desconcertante dos fatos e dos acontecimentos. É verdade ainda que esse papel se desdobra em um papel de mobilização: por tudo o que veicula de dinamismo profético, o mito ocupa um lugar muito importante nas origens das cruzadas e também das revoluções (GIRARDET, 1987, p. 13).

A maior dificuldade dos autores é a criação de um personagem, principalmente em início de carreira, as personagens de histórias em quadrinhos tendem a ser estereotipadas. O contexto social e o local são de fundamental importância no processo de criação de um determinado personagem. Os coadjuvantes são parte significativa nesse processo de construção, considerados pelos autores tão importante quanto o protagonista. Alguns elementos permitem a conexão entre eles, dentro desse contexto, a exemplo da linguagem, motivação, cultura, período histórico e classe social, todos esses aspectos são a base para delinear os valores e anseios da personagem.

As histórias do Capitão América idealizam uma conjuntura fictícia da segunda guerra, representada por um poder mobilizante, que permite a personagem possibilidades de sobrepujar todos os conflitos e crises, pertinentes aos desafios assumidos por ele, como defensor da América. Esse sentimento presente nas narrativas do Capitão América estaria presente na parte mais humana do personagem, diretamente agregado ao sonho americano⁹.

De acordo com Mary Anne Junqueira (2000), os Estados Unidos, na perspectiva política, possuem uma identificação peculiar com os mitos, esses mitos propagam uma força ideológica que permeia o âmago do cidadão norte americano, agregando valores intrínsecos na valorização dos seus ideais de consolidação da nação como potência hegemônica. Will Eisner (2008) esclarece que esses tipos de narrativas tendem a refletir o modelo da cultura americana, de regra os super-heróis sempre triunfam sobre as diversidades através da força, gerando empatia nos leitores americanos pela identificação com os valores da cultura dessa sociedade, como aponta Eisner (2008);

O super-herói é um estereótipo dos quadrinhos inerente à cultura americana. Vestido com uma roupa derivada da clássica vestimenta dos homens fortes dos circos. Ele é adotado em histórias que enfocam vingança e perseguição. Esse tipo de herói geralmente tem poderes sobre-humanos que limitam as possibilidades do roteiro. Como um ícone, ele satisfaz a atração popular nacional pelo herói que vence mais por sua força do que pela malícia. (EISNER, 2008, p.78).

Segundo Junqueira (2000), o poder do discurso vinculado aos mitos pode ser entendido como atitudes de estímulo à intervenção militar por parte do governo, e incentivo ao cidadão no apoio a campanhas de intervenção militar em nome da defesa da sua pátria: “Esse mito da América está repleto de símbolos e valores que penetram a construção da identidade e o nacionalismo, atravessando toda a sociedade norte-americana” (JUNQUEIRA, 2000, p.170).

Sob esse olhar da simbologia e representação do Capitão América, o jornalista Mano Sousa (2003), em seu blog Universo HQ, afirma que:

O Capitão seria a síntese da ideologia militarista norte-americana: um herói intervencionista, que toma a justiça pelas próprias mãos, contra governos estrangeiros que representariam "o mal", justamente por seguirem outro modo de vida que não o norte-americano. A única arma usada pelo Capitão - um escudo - representaria a ideia de que os EUA só atacam para se defender; o fato do Capitão agir de forma independente - do governo ou de instituições - faz parte da ideologia liberal capitalista da "livre iniciativa", onde pessoas vestem uniformes e saem

⁹ Sonho americano (American Dream) é um ethos nacional dos Estados Unidos, uma variedade de ideais de liberdade inclui a chance para o sucesso e prosperidade, maior mobilidade social para as famílias e crianças, alcançada através de trabalho duro em uma sociedade sem obstáculos.

caçando criminosos (no caso do Capitão, espiões e agentes terroristas) por sua própria conta. (SOUSA, 2003).¹⁰

Essas tradições atestam a interação entre elementos culturais e meios de comunicação no sistema de construção do Estado Nacional, empregados de forma intencional por uma elite estabelecida no poder, com o propósito de legitimar essa tradição em prol da unidade nacional. O papel das mídias é de suma importância nesse processo, esses mitos são incorporados em decorrência de um longo processo de divulgação, e os meios de comunicação cumprem o dever tanto no que se refere a divulgar fatos do cotidiano, como tem a capacidade de impulsionar uma sociedade em benefício de interesses comuns. Ou seja, há um motivo por trás dos temas propostos nas histórias do Capitão América, o discurso é produzido para ter uma relação direta entre os efeitos desse discurso e os que o produzem, como afirma Jean-Jacques Courtine (2006):

O discurso é pensado como uma relação de correspondência entre linguagem e as questões que lhe são exteriores, na situação de todo discurso concreto: quem fala? Qual é o sujeito do discurso, como sua emergência pode ser caracterizada? Sobre o que o discurso fala como se pode discernir a existência de temas distintos? Finalmente, quais são as condições de produção do discurso, mas também suas condições de interpretação? (COURTINE, 2006, p.64).

Segundo Howe (2012), as HQs do Capitão América assumem essa tarefa desde sua criação, seus produtores a idealizaram com esse propósito específico, admitindo que o personagem fosse ideologicamente fabricado para seu tempo. De acordo com Flávio Braga (2006), em 1941, as vendas das revistas do Capitão América atingiram o auge após o ataque a Pearl Harbor, esse episódio tornou o personagem um ícone para a nação americana, mesmo porque, sete meses antes, roteiristas produziram uma história que consistia numa mistura de ação com profecia política, quando em maio de 1941, as personagens *Capitão América* e *Bucky* impediram a destruição da frota norte-americana no pacífico por uma nação asiática. Episódio que passa de ficção a realidade quando os japoneses atacam a frota naval dos EUA no Havaí, na manhã de sete de dezembro de 1941. Essa investida dos japoneses supostamente provocou a entrada dos Estados Unidos na segunda guerra. Como afirma Flávio Braga (2006);

Nove meses após sua estreia aconteceu o ataque japonês a Pearl Harbor. O Capitão América participaria ativamente da criação do clima pela entrada dos EUA na 2ª guerra. Seu sucesso se deu porque “o público estava pronto para aquilo”. A dinâmica criativa de Simon e Kirby era explosiva. Nas mãos de Kirby, sob a entusiasmada e muito desfraldada bandeira do Capitão América, o combate a bandidos nazistas, italianos e japoneses foi implacável e sensacionalmente realizado. Era propaganda, um trabalho “a quente”, e no caso deles, impecável. O Capitão América era um panfleto. E havia um imenso público para essa fórmula. Leitores que pouco depois se alistariam e combateriam numa guerra mundial. Um público a quem o Capitão faria companhia nas trincheiras. (BRAGA; PATATI, 2006, p. 81).

¹⁰Citação extraída do blog Universo HQ, publica por Mano Sousa em 14 de agosto de 2003. Disponível em: <http://www.universohq.com/materias/capitao-america-heroi-ou-vilao/>

Os meados da década de 1930 foi um período de extrema perseguição ao povo judeu, que teve seu marco mais significativo no episódio conhecido como noite dos cristais ocorrida na madrugada de 10 de novembro de 1938, onde paramilitares da SA e civis alemães investiram contra as sinagogas judaicas sob o pretexto de vigiar o assassinato do diplomata alemão Ernst vom Rath, os atacantes seguiram destruindo estabelecimentos e queimando casas, a violenta ação deixaram pelo menos 92 mortos.

Esse temor que assolava a comunidade judia é retratado pelos principais autores de quadrinhos norte-americanos, o que de certa forma os inspiraram na criação de heróis fictícios que no imaginário pudessem combater as atrocidades do exército nazista. A *Marvel Comic* apostou nessa temática de guerra, tendo como pano de fundo esse temor de que Hitler avançasse na sua campanha de conquista e ameaçasse os EUA. Kirby e Simon, dois jovens artistas de quadrinhos comprometidos com todos os valores da sociedade norte-americana da época, investiu nessa ideologia para criar um personagem que seria o campeão dos EUA, que enfrentaria o terror nazista em nome da liberdade, ou seja, um supersoldado com habilidades extraordinárias a serviço dos anseios sociais e das demandas do governo, esse sentimento patriota por trás da criação do Capitão América seria potencializada pelo problema dos judeus e essa referência vinha de seus próprios criadores, por serem judeus; assim como os criadores do *Superman*, Siegel e Shuster.

O Capitão América, em suma, seria o “soldado perfeito” que luta por seu país. Era justamente disso que o exército necessitava naquele momento, de soldados que dessem a vida por seu país. A *Timely Comics* já tinha personagens que lutavam contra o nazismo nesse período como já citamos, mas o Capitão América se diferenciaria dos demais pelo fato de ser um “soldado comum”, que recebeu seus poderes através da ciência. Ou seja, ele não é um Meta-Humano¹¹, como destaca Carlos Eduardo Pereira (2010):

O que faz o Capitão América diferente é que ele não é um alienígena com superpoderes (Super-Homem), nem um ser mitológico (Diana princesa amazona, Mulher Maravilha), um Deus marinho (Narmor, que é o senhor de Atlântida) ou um animal (Pato Donald), e apesar de Bruce Wayne (Batman) ser um humano sem poderes sobrenaturais, ele é um “playboy” de Gotham City² que após o assassinato de seus pais, herda uma imensa fortuna, com esse dinheiro ele constrói seus equipamentos. Portanto esses outros personagens possuem pouca identificação com a maioria da população estadunidense da época e muito menos com os soldados que

¹¹ No universo *DC Comics*, um meta-humano (metahuman em inglês) é um humano com superpoderes. O termo é aproximadamente sinônimo de mutante e mutante no Universo *Marvel* e pós-humano nos Universos *Wildstorm* e *Ultimate Marvel*. Na *DC Comics*, o termo é usado livremente na maioria dos casos para se referir a qualquer ser humano com poderes e habilidades extranormais, sejam eles cósmicos, mutantes, científicos, místicos, de habilidade ou de natureza.

lutavam durante a guerra, ou seja, o contrário desses outros personagens Steve Rogers é um cidadão comum. (PEREIRA, 2010, p. 3).

Na trama, *Steve Rogers* era um jovem que tinha o desejo de se alistar nas forças armadas norte-americanas para combater o nazismo na segunda guerra. Mesmo sendo considerado inapto pelos órgãos militares recrutadores ele insistia na tentativa de entrar para as forças armadas, repetindo o procedimento em diversas cidades do país. Não desistindo de querer defender seu país a qualquer custo. Sua incapacidade para o serviço militar foi revertida quando o *professor Abraham Reinstein*, um cientista que trabalha para o serviço secreto do governo, empenhado em criar um Supersoldado a partir de um experimento científico, desenvolveu o soro do “Supersoldado” que aumentava a capacidade física, mental e de resistência ao patamar máximo do ser humano.

Steve Rogers foi a primeira e única cobaia do experimento. O criador do soro foi tragicamente assassinado por um espião nazista, que tinha a formula gravada apenas em seu cérebro, com o objetivo de evitar que a formula secreta caísse em mãos inimigas. Ao fim do procedimento, a cobaia adquiriu um corpo musculoso e força descomunal, se transformando num soldado perfeito para combater os nazistas. Sobre a origem do Capitão América, Braga; Patati (2006), explica que:

Sua origem, estabelecida imediatamente, como os demais super-heróis, é Steve Rogers, jovem patriota norte-americano. Ele não tem o físico necessário para se alistar nas forças-armadas, que estão em fase de recrutamento. Resolve se apresentar como voluntário para o experimento do Dr. Reinstein, uma corruptela de Einstein, que já havia emigrado para os EUA. O físico genial o submete a uma nova tecnologia, um soro que o torna supersoldado. Nada, contudo, que fuja a certas especulações biotecnológicas de nossa época... (BRAGA; PATATI, 2006, p.81).

O Capitão América se tornaria o símbolo de força e coragem, um incentivo ao cidadão comum pela defesa da pátria de qualquer inimigo. Mais do que qualquer outro super-herói da *Marvel Comics*, anuncia-se como representante legítimo da crença da salvação, que fazia parte do discurso nacionalista que, na realidade, representava um ideal civilizatório e de práticas imperialistas.

A figura 1 mostra o raquítico soldado Rogers prestes a participar da experiência científica em que se submetera a experiência do Dr. Reinstein¹²



Figura 1 – Steve Rogers recebendo o soro do Supersoldado pelo professor Reinstein. **Fonte:** Coleção Histórica Marvel Capitão América. Ilustrado por Jack Kirby. Editora Panini Comics. Abril de 2012.

¹² Devido a tradução das revistas do Capitão América no Brasil gerou divergência no nome do cientista criador do soro do supersoldado



Figura 2 – Transformação física de Steve Rogers no Supersoldado. **Fonte:** Coleção Histórica Marvel Capitão América. Ilustrado por Jack Kirby. Editora Panini Comics. Abril de 2012.

O processo de da construção física da cobaia *Steve Rogers* é um sucesso, transformando um raquítico homem em uma arma humana perfeita, dotado de um porte físico invejável, força e agilidade sobre humanas, esse processo de criação de um super soldado a serviço dos EUA, sendo o primeiro de muitos, seria o terror dos inimigos da liberdade como podemos observar na fala do personagem *Dr. Abraham Reinstein* (figura 5);

QUADRANTE 5

Dr. Abraham Reinstein: Observem! O coroamento de anos de trabalho: O primeiro de um exército de superagentes física e mentalmente capazes de aterrorizar espões e sabotadores!

Segundo Theakston (1996) o personagem foi criado em meio a guerra e como seu principal inimigo era o nazismo liderado pelo ditador Adolf Hitler, os rumos da guerra eram imprevisíveis e o medo do líder nazista ser morto antes da revista chegar as bancas, já que Hitler estamparia a capa da primeira edição do capitão américa recebendo o soco do Capitão América foram feitas às pressas para que a revista chegasse as bancas o mais rápido possível. Como afirma Theakston quando diz que:

Em 1940, a Segunda Guerra Mundial estava entrando em ebulição, e o diretor editorial da Timely, Martin Goodman, resolveu que era o momento certo de criar um herói patriótico. Foi então que Simon criou o uniforme do novo herói, e Kirby desenhou sua primeira história, bem como a capa da primeira edição. Todos concordaram que Hitler seria mostrado na capa recebendo um soco do Capitão, e, para escapar do risco do ditador ser assassinado antes da revista chegar às bancas, Goodman exigiu que o material fosse encaminhado rapidamente à gráfica. Resultado: a primeira edição chegou às bancas em 20 de novembro de 1940 e se esgotou em uma semana. (THEAKSTON, 1996: 4)

A figura do Capitão América, à primeira vista, expressa um Supersoldado com um nome identificado por uma patente de baixa hierarquia militar em relação ao alto escalão comando do exército, vestido literalmente com a bandeira norte-americana. Alguns detalhes do personagem se destacam em comparação ao demais da época, de acordo com Alencar (1992) mesmo o personagem tendo sido criado como o objetivo de combater o nazismo, a *Marvel Comics* recomendou aos criadores do personagem que:

O perfil recomendado pelo editor aos criadores era o de um tipo não muito agressivo, que usasse a violência como último recurso, mas que fosse capaz de abrir caminho até o líder nazista com seus próprios punhos. Por isso sua única arma é o escudo, instrumento mais identificado com a defesa do que com o ataque (ALENCAR, 1992, p.5).

Segundo René Jarce (2007), essa proposta para a personagem foi levada tão ao pé da letra que o personagem já possuía uma arma diferenciada dos demais arma, por ser icônica e

distinta, o Capitão América usa um escudo, que de modo metafórico, ressalta o discurso pregado pela política americana da época: “atacamos para nos defender”:

Desde o início, a única arma que o herói usou foi um escudo. [...] Em momento algum, o Capitão América usou qualquer outra arma. É como se dissesse, para que todos ouvissem que a “liberdade” é um valor que tem de ser defendido. Por outro lado, isso representa também a imagem que os Estados Unidos tinham de sua participação no conflito mundial, ou seja, aos próprios olhos, a América “apenas” defendia-se de ataques (JARCEM, 2007, p.5).

De acordo com Christopher Knowles (2008), o estereótipo do Capitão América servia como um verdadeiro marketing publicitário, apesar de seu uniforme ser uma representação gráfica da bandeira dos EUA. Todavia, era na realidade uma cocha de retalhos de vários elementos mitológicos, artefatos históricos e símbolos. Segundo Knowles:

Seu primeiro ato como Capitão América é vigiar a morte de Erskine. Depois, ele cria um traje que é uma colagem de elementos míticos: botas e luvas de mosqueteiros, capuz decorados com asas de Mercúrio, cota de malha do rei Arthur, calços atléticos do Super-homem e um escudo da guarda pretoriana. (KNOWLES, 2008, p.152)

Percebe-se que o escudo do Capitão América, na edição *Captain America Comic # 1* de 1941, possuía um formato triangular, com linhas verticais em branco e vermelho, sob um fundo azul estrelado que na prática representava a bandeira dos Estados Unidos, esse escudo só apareceu na primeira edição, porque os criadores do personagem perceberam que já existia outro personagem com as mesmas características na editora *Pep Comics*; “*the Shield*”, seu uniforme estampava no peitoral um símbolo muito semelhante ao formato do escudo do Capitão América da edição #1. Para evitar futuros problemas com direitos autorais, os editores fizeram a permuta do escudo triangular para o escudo em formato redondo, inspirado no escudo do exército espartano. A partir da revista *Captain America Comic*, # 2, o herói já aparecia com o escudo redondo, consolidando-se como sua principal e única arma até hoje. Como cita Carlos Cavalcanti (2006):

Capitão América (Captain America - 1941) – seu escudo original, na capa da primeira edição (no comic book *Captain America # 1*, março de 1941) tinha forma similar à de diversas ordens de cavalaria. Só posteriormente passou a ser circular como o atual. Seu brasão é a bandeira dos EUA estampada no próprio uniforme. Este último, no original, é feito de cota de malha, embora atualmente o personagem seja desenhado usando uma armadura de escamas. (CAVALCANTI, 2006, p. 112).



Figura 3 – Primeiro uniforme do Capitão América. **Fonte:** Coleção Histórica Marvel, Capitão América. Ilustrado por Jack Kirby. Editora Panini Comics. Abril de 2012.

A era de ouro dos quadrinhos se estabelece no início da década de 1940, com diversos personagens voltados a combater um inimigo comum “o nazismo”. Outra característica importante que podemos destacar nesse contexto dos quadrinhos da época era o uso de ajudantes mirins, tática reproduzida pelas principais editoras. A exemplo de *Batman e Robin*, da rival *DC Comics*, a *Timely Comics* também resolveu criar um parceiro adolescente para o Capitão América, chamado de *Bucky*.

Na trama, o jovem *Buchanan Barnes* era um recruta adolescente que foi praticamente adotado pela tropa da qual fazia parte *Steve Rogers*, sendo tratado como mascote por todos, ele perambulava por todo acampamento militar, como era de costume, fazendo amizade com a maioria dos soldados, especialmente com o soldado *Rogers*. Ao entrar na cabana do soldado *Rogers*, *Bucky* o surpreendeu vestindo o uniforme do Capitão América, ou seja, descobriu seu segredo acidentalmente, essa situação fez com que *Steve Rogers*, para manter seu segredo, aceitasse treinar o jovem *Bucky* como parceiro de combate.



Figura 4 – Steve Rogers é surpreendido por Bucky Barnes. **Fonte:** Coleção Histórica Marvel Capitão América. Ilustrado por Jack Kirby. Editora Panini Comics. Abril de 2012.

De acordo com Gerard Jones (2006), outro elemento de representação que percebemos na (figura 4), se refere à questão da identidade secreta do super-herói, ressaltando a importância da máscara para manter sua real identidade oculta, isso representaria a metáfora do imigrante vivendo na América, necessitando ocultar sua identidade para prosperar fora do

seu país e ao mesmo tempo preservando sua tradição e suas raízes culturais; como enfatiza Jones (2006):

O Capitão América avançou ainda mais na metáfora do mascarado. Steve Rogers se arrasta por um laboratório secreto, todo magrelo e curvado, até receber uma injeção contendo o soro do super-soldado que faz dele um Adônis. Mas ele continua se fazendo de bobo, e só revela sua imensa coragem quando enverga o uniforme do exército, e se torna, na pele do Capitão América, a corporificação do próprio Estados Unidos, ele é o garoto subnutrido do gueto que adquiri uma força destemida ao agarrar as oportunidades americanas; o recambiado sobrevivente do país que renasce como o Judeu combativo graças a mistura americana de violência e liberdade. E, através dessa paixão imigrante, Simon e Kirby capturam todo um despertar patriótico: os Estados Unidos provincianos a caminho de se tornar uma potência mundial. Capitão América, assim como o super-homem, tornou-se um símbolo de uma fantasia juvenil universal. Fantasia que no fundo também era dos adultos. (JONES, 2006. p. 255).

Os personagens da época, assim como o Capitão América, inspirados na realidade do período permitem ao leitor relacionar a si mesmo com a ficção, conforme demonstra Gustavo Bernardo Krause (2004):

A ficção do romance, provocando suspeitas sobre a realidade de que parte parece desde o princípio cético. O exercício dessa suspeita é paradoxal: quem lê um romance sabe desde o início que não se trata de realidade, mas, ao lê-lo a sério, precisa suspender momentaneamente esse conhecimento: precisa suspender sua descrença e então apostar na verdade da ficção. Esse movimento talvez explique porque a ficção é mais real do que o real: o leitor investe seu afeto e seu compromisso na invenção da realidade ficcional, porque a “realidade dada” apenas o assola e o assusta. (KRAUSE, 2004. p. 140).

A partir dessa perspectiva, entendemos que o Capitão América é tratado como um símbolo nacional, devido a sua fidelidade aos mitos e demandas dos EUA, diferenciando-se de outros símbolos tradicionais como o Tio Sam, por exemplo, por sua narrativa heroica e representação de força, que o faz figura presente no imaginário político e cultural do país, como explica Dittmer (2005):

Por causa de sua habilidade de, ao mesmo tempo, *incorporar e narrar* a América de uma maneira que a Águia Careca, a bandeira e outros símbolos não têm. Desta maneira, esses símbolos estáticos e não humanos representam e constroem a nação, mas não permitem uma conexão pessoal como a que o Capitão América permite. [...] O Capitão América serve como um produto cultural que vagamente e invisivelmente conecta o leitor (comumente jovens do sexo masculino, aspirando ao heroísmo), através do coro do herói, até a escala da nação. Essa ponte de escala, do coro individual para o corpo político, é necessária para a construção de um estado territorialmente delimitado, ocupado por uma nação coesa. (DITTMER, 2005, P. 630, Tradução nossa).

Observamos que as HQs do Capitão América favorecem um debate importante no que se refere a questões sensíveis presentes na história política e social dos EUA, no decorrer da sua história recente, abordando de forma específica as questões sobre o patriotismo e identidade nacional, trazendo essa discussão para o campo reflexivo, desde a criação do

personagem na década de 1940 até a crise institucional da década de 1970, como veremos posteriormente.

Para entender a força do personagem como representação e propagador de ideais norte-americanos, é possível percebermos referências gráficas contidas na arte da capa da revista *Captain America comics* # 1. A motivação de Simon e Kirby na construção do personagem Capitão América é inspirada no trauma sofrido pela guerra e o holocausto pelos dois artistas judeus, o que justifica a criação de um personagem com fins políticos, com o objetivo explícito de incentivar a intervenção dos Estados Unidos na segunda guerra para derrotar Hitler e o exército nazista.

As HQs do Capitão América foram lidas na época tanto pela sociedade civil quanto pelos soldados que estavam nas linhas de frente da segunda guerra. Suas revistas eram distribuídas aos soldados junto com mantimentos e remédios, servindo de entretenimento e, ao mesmo tempo, levando uma mensagem de incentivo às tropas, reforçando seus ideais patriotas. De acordo com Nicholas Yanes (2009), a revista do Capitão América se destacava no período da guerra em relação aos demais super-heróis patriotas do período, a exemplo do seu antecessor *The Shield*, por ter uma roupagem interessante do ponto de vista de detalhes com diz Yanes:

A razão pela qual o Capitão América era tão importante para os gibis durante a Segunda Guerra Mundial, enquanto *The Shield* não era, é visível em suas primeiras introduções ao público: as capas de suas primeiras edições. *The Shield*, vestindo um traje vermelho, branco e azul, é visto lutando contra robôs sobre um fundo amarelo genérico. Embora esta imagem evoca o espírito de um americano combatente e patriótico, seus oponentes falham em ressoar o mundo real. A primeira capa do Capitão América, no entanto, inunda o leitor, não apenas com imagens patrióticas pró-guerra, mas com imagens que claramente mostram que os nazistas são os inimigos da América. A imagem central é o Capitão América batendo no rosto de Hitler, enquanto é baleado por três nazistas. Além de ver cinco suásticas nazistas, o leitor vê um mapa dos Estados Unidos com um papel debaixo dela dizendo "planos de sabotagem para os EUA", e o fundo mostra uma tela de televisão, com uma pessoa explodindo uma fábrica de munições americanas. (YANES, 2009, p. 57).¹³

¹³ No original: "The reason why Captain America was so important to comic books during World War II, while *The Shield* was not, is seen in their first introduction to the public: the covers of their first issues. *The Shield*, wearing a red, white and blue costume, is seen fighting robots against a generic yellow background. Though this image evokes the spirit of a patriotic fighting American, his opponents fail to resonate with the real world. Captain America's first cover, however, inundates the reader with not only patriotic pro-war imagery, but with imagery clearly showing that Nazis are America's enemies. The central image is Captain America punching Hitler in the face, while being shot at by three Nazis. In addition to seeing five Nazi swastikas, the reader sees a map of the United States with a paper underneath it reading "sabotage plans for U.S.A.," and the background shows a television screen with a person blowing up an American munitions factory." (YANES, 2009, p.57).



Figura 5 - Capa da revista *Captain America comics* nº 1. **Fonte:** Coleção Histórica Marvel Capitão América. Ilustrado por Jack Kirby. Editora Panini Comics. Abril de 2012.

Na primeira capa da revista *Captain America Comics* de 1941¹⁴ (figura 5), é possível perceber mensagens expostas nos desenhos que demonstram a paranoia de uma suposta invasão dos nazistas nos EUA. Os vestígios claros desse conjectural plano de invasão estão expostos num mapa, esparramado no chão de maneira intencional ou solto por Hitler, quando surpreendido pelo herói americano que o soca. Na mesma imagem (figura 5), o escudo do Capitão América ainda estava no formato triangular, os soldados nazistas disparam contra ele, mas, o escudo ricocheteia as balas. Essa imagem remete à representação “poder de defesa” do país, que é contra-atacado com um possante soco na cara de Hitler, simbolizando a coragem e soberania dos EUA, exaltada na figura do Capitão América.

Continuando com a análise da figura 5, o ilustrador da capa da primeira revista do Capitão América Jack Kirby, pretendia deixar explícito para os leitores quem era o inimigo, representado pela figura da bandeira nazista, com seu símbolo místico (cruz suástica)¹⁵, figura visual mais conhecida de identificação do partido nazista. No centro da imagem, o Capitão América aparece socando a face do ditador alemão e a reação de três soldados abrindo fogo contra ele, com diferentes tipos de uniformes militares, essa diferenciação faz parte da hierarquia do exército nazista. A cena em questão sugere que o herói não combate apenas os inimigos presentes na cena, mas o nazismo de modo geral.

Outra parte importante da arte dentro da cena, contida na figura 5, é uma janela no canto superior direito, cujas barras das grades foram arrebentadas, deixando subentendido que foram arrombadas pelo herói, e foi supostamente a porta de acesso do Capitão América ao covil do inimigo de forma sorrateira. Na mesma cena, um mapa dos Estados Unidos jogado ao chão com um suposto plano de sabotagem aos EUA. A cena se completa com um soldado ao fundo com fones de ouvidos em frente a um grande monitor, observando a imagem de uma pessoa trajando terno e chapéu, supostamente, um espião nazista, causando uma explosão numa fábrica de equipamentos de guerra, por um dispositivo manual acionado por ele.

¹⁴Essa é considerada a data oficial, porém de acordo com Greg Theakston em 20 de novembro de 1940, chegou às bancas uma primeira edição (piloto) que logo se esgotou. Essa decisão teria sido tomada por Joe Simon, que queria escapar ao risco de Hitler ser assassinado antes da revista chegar às bancas.

¹⁵A suástica ou cruz suástica é um símbolo místico encontrado em muitas culturas e religiões em tempos diferentes, dos índios Hopi aos Astecas, dos Celtas aos Budistas, dos Gregos aos Hindus, sendo encontrados registros de 5 mil anos atrás. O símbolo da cruz suástica se popularizou a partir do surgimento movimento Nazista, que adotou esta imagem como ícone do seu partido (Partido Nacional Socialista Alemão dos Trabalhadores), a partir de 1920. A imagem foi adotada pelo Nazismo como um símbolo representativo da supremacia da raça ariana.

Por fim, de modo destacado na parte inferior direita observamos a figura do personagem *Bucky Barnes*, esse personagem tem uma utilidade bem pragmática para a trama. Nessa perspectiva, *Bucky* seria uma versão infantil do Capitão América, seguindo o modelo de parceiro mirim do *Batman* de Bob Kayne, “o Robin”, com o objetivo definido de cativar o público infantil, que era a maior parcela consumidora de quadrinhos no período. *Bucky* seria o representante dos jovens do “sentinela da liberdade” e metaforicamente seria um estímulo para os jovens engajarem-se, mesmo que de forma indireta, ao ideal de liberdade e justiça proposto pelo discurso do Capitão América na trama.

Entendemos que *Bucky* é importante nessa narrativa do homem comum que se torna “herói americano”, inspirando os soldados da vida real. Essa identificação com o personagem seria compreendida pelo fato de *Bucky* ser um mascote adolescente do exército, sem nenhuma habilidade sobre-humana. Identificamos também na figura 5 que *Bucky* é mostrado apresentando continência ao leitor, como se estivesse prestando seus serviços a nação americana, através de uma mistura de entusiasmo e inocência por parte do personagem, sendo sempre encorajado pelo Capitão América a nunca desistir, a valorizar seus feitos, como faria um soldado que daria a vida em favor da pátria.

Bucky em suma, seria o garoto propaganda do club do sentinela da liberdade, (figura 6) no final da revista continha as instruções para participar “Veja como você pode se tornar membro das Sentinelas da Liberdade do Capitão América e Unir-se ao grande herói em sua guerra contra os espiões e inimigos que ameaçam a nossa independência...”. Ao lado, outro letreiro em forma de círculo, de cor roxa escrito em cores verde amarela e preta. “Envie 10 cents à TinelyPublication para custo de correio e receba um distintivo oficial e cartão de membro” Essa enredo da primeira revista do Capitão América denota a clara suscitar a intenção da editora em difundir o ideal patriótico tendo em perspectiva os leitores de quadrinhos.

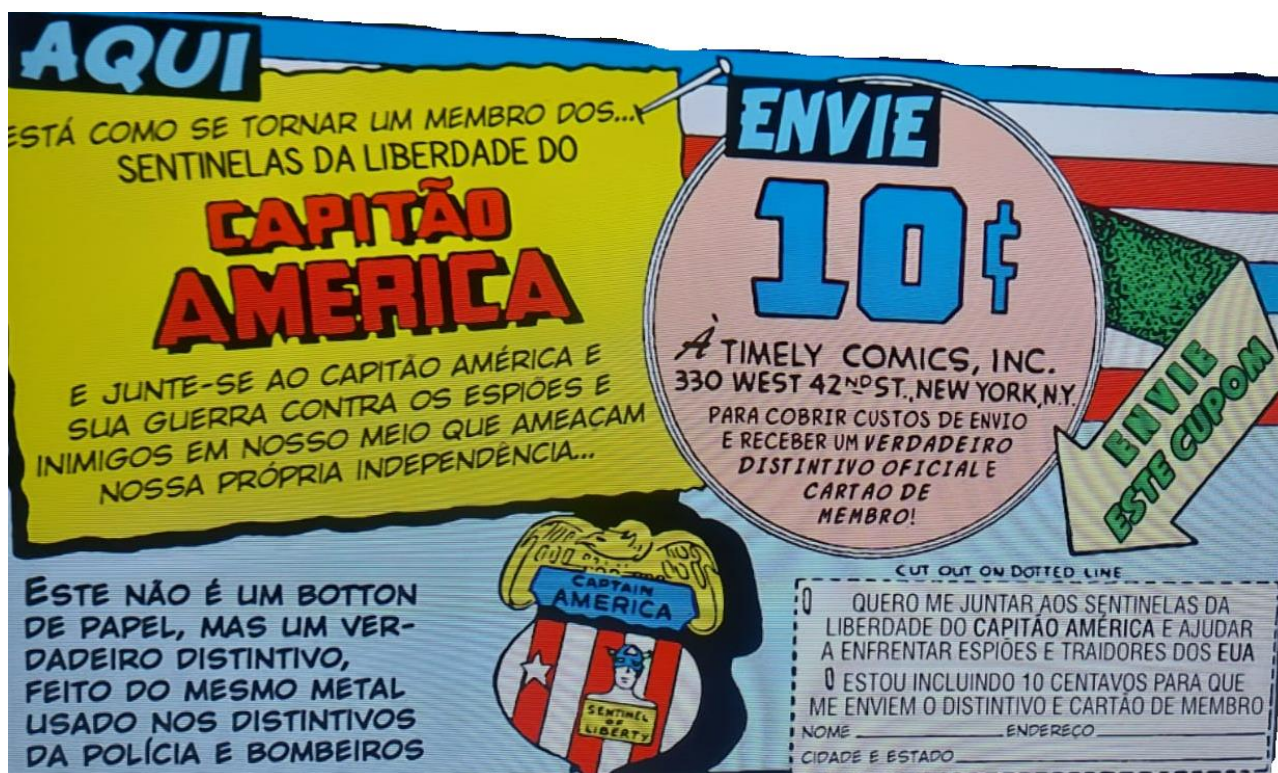


Figura 6 – Cupom de inscrição do club sentinela da liberdade. **Fonte:** Coleção Histórica Marvel Capitão América. Ilustrado por Jack Kirby. Editora Panini Comics. Abril de 1962.

Analizando a cena de modo geral, incorporando todos os elementos visuais expostos, a imagem passa a ideia que o inimigo é ineficiente, não possuindo poderio ofensivo equivalente, necessitando de estratégias de espionagem e sabotagem contra um único soldado, caracterizando a superioridade militar norte americana.

A guerra seria um mal necessário? Em razão de o “outro” ser o inimigo, aquele que deve ser combatido por constituir uma ameaça à nação norte-americana e aos ideais de um sistema liberal? Esse sistema foi, quase sempre, tomando como expressão de liberdade. As editoras de quadrinhos usaram seus super-heróis para agregar, no campo imaginário, força ao conflito militar. Essa apropriação temática nas narrativas dos quadrinhos ajudou no fortalecimento desse sentimento patriota nos leitores. Como destaca Luciana Chagas (2008):

O Capitão América era um panfleto e havia público para ele. Um público que foi com o Capitão América para as trincheiras, quando sua tiragem foi toda comprada pelo governo estadunidense e distribuída entre seus “soldados franzinos”. Jovens que se alistaram no exército estadunidense e que viam na personagem, a inspiração para que pudessem manter o seu ideal enquanto combatentes da guerra. (CHAGAS, 2008, p. 140).

Segundo Macherey (1971), o Capitão América, nessa perspectiva, traduz o desejo do imaginário do povo norte-americano de “punição aos nazistas” por desafiar os EUA. Estes aspectos presentes em suas histórias reportam à ideologia do discurso racional, através da significação estética. “O espaço criativo da obra é ocupado pela ideologia de um momento social em sua historicidade mais profunda” (MACHEREY, 1971, p.170).

1.5 Caveira vermelha, o antagonista estereotipado

No decorrer da guerra, as principais editoras da época, *DC* e *Timily Comics*, atuavam como porta-vozes da propaganda ideológica pró-aliados, formulando uma combinação interessante presente nos *comics*, unindo histórias fantásticas e aventura, refere-se à história política do período, proporcionando o crescimento do mercado de quadrinhos para consumidores juvenis. Por tal motivo, o gênero de super-heróis popularizou-se no fim dos anos de 1930, em virtude de o personagem colocar seus superpoderes a favor do combate de qualquer ameaça. Entretanto, existe herói sem vilão? Podemos afirmar que não existe o “herói” sem seu antagonista. Dito isso, entendemos que o vilão tem a mesma importância, ou até maior do que próprio “herói” para a narrativa. De acordo com Mônica de Faria (2013), essa dualidade entre os antagonistas das HQs se faz necessária para ditar o ritmo da trama:

A figura do vilão é a de antagonista do herói, este tendo um caráter mítico [...], ele representa o homem que passa pelas adversidades, enfrenta seus obstáculos e renasce em uma nova condição. [...] O herói para surgir precisa passar por suas provações, e o vilão é aquele que tentará impedir o herói de conseguir, ou então, que apresentará as dificuldades. (FARIA, 2013, p.153).

É a partir do vilão que vemos o herói aflorar, uma vez que o herói representaria todas as virtudes e ideais nobres de uma determinada cultura ou sociedade, enquanto o vilão refletiria o inverso, propiciando uma ruptura no status quo, que obriga o herói a intervir, agindo em defesa da sociedade de possíveis ameaças. De acordo com Dorfman, Jofré (1978) o super-herói, nessa perspectiva, se apresenta como instrumento garantidor da realidade pré-estabelecida, combatendo a vilania de forma pragmática e conservadora, quando afirma que o herói:

Não se opõe ao mundo, se rebela contra as leis desse universo, mas, pelo contrário, aparece como uma emanção natural e moral dessas tendências, com quem concretiza no plano de aventura os mandatos das normas transcendentais, ou o que permite, com sua força e habilidade, que essas leis possam atuar por conta própria para que o sistema possa mostrar, sem interferências, sua incessante autorregulamentação mecânica. Por isso, a chegada do super-herói é sempre providencial. Só se produz a intervenção quando já foi colocado o primeiro ponto de desequilíbrio. (DORFMAN, JOFRÊ, 1978, p. 71).

A *Timely Comics* percebe a necessidade de criar um antagonista fictício que assumisse o posto de grande “vilão clássico”, tendo em perspectiva que a guerra estava em pleno andamento e seu resultado era imprevisível. O risco do ditador alemão ser morto a qualquer momento pairava no ar. Isso posto, Simon e Kirby, preocupados com essa possibilidade, apresentam o *Caveira Vermelha (Red Skull)* na revista *Captain America Comics* # 4, de junho de 1941 (figura 6).

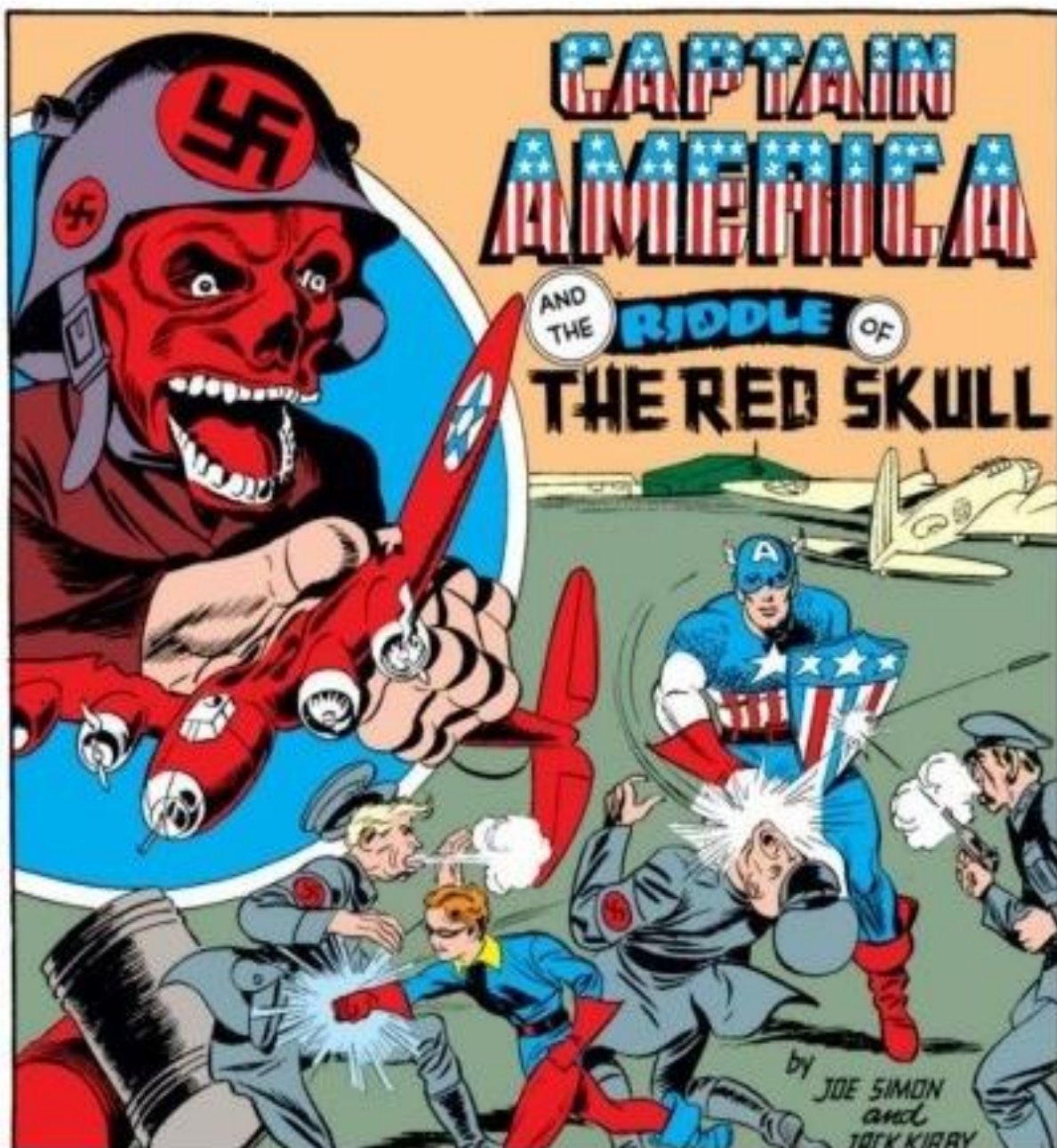


Figura 7 – O Caveira Vermelha (Red Skull). **Fonte:** *Capitão América, as primeiras histórias*. Editora Abril, de julho de 1992.

Na trama, *Johan Schimidit*, um órfão morador de rua, ao arrumar um emprego num hotel em Berlim, conheceu Hitler num encontro casual. Hitler logo percebe o potencial maligno do jovem rapaz, recrutando-o para ser seu braço direito e soldado mais fiel. Como evidencia Mark Bearley (2005): “Sua ira cáustica é moldada sob a tutela de Adolf Hitler, que decidiu transformar o frágil e destrutivo órfão no nazista ideal, física e moralmente. (BEARLEY, 2005, p. 61)”.

O agente nazista, “*Caveira Vermelha*”, foi treinado pelo próprio Hitler e recebeu além de vestimentas especiais do exército nazista a sua famigerada máscara em formato de crânio humano, na cor vermelha. Essa tenebrosa máscara serviria para suscitar pavor em seus inimigos. Nas suas primeiras histórias, além dos nazistas, o Capitão América também lutava contra os inimigos do eixo, japoneses e fascistas italianos, todos estariam nutridos de desejos expansionistas. Segundo Lawrence e Jewett (2003), esses inimigos regularmente eram retratados como criaturas de aparência física bizarra, ou em forma de monstros, com dentes de vampiro, esse estereótipo era intencional para demonstra ao leitor quem era o bom e quem era o ruim, o “monstro”:

O Capitão América contra o inimigo do momento. O leitor ou o visualizador é avisado imediatamente, por motivos convencionais, para saber se um determinado personagem pertence ao lado bom ou ruim. [...] Os vilões são retratados de forma bestial ou demoníaca e o herói de forma supremamente humana, além de um grande moralismo em suas linhas heroicas. (LAWRENCE; JEWETT, 2003, p. 223).¹⁶

O estereótipo aparecia, nesse contexto, como elemento importante de construção dos personagens, e fazia parte do arquétipo e expressão de identidade proposta pelos roteiristas. Podemos entender que o estereótipo associado a esse conjunto de fatores que define o personagem e suas características mais relevantes também daria certa consistência a mesma conjuntura em que esse personagem estaria inserido. Predefinido por fragmentos de expressão de juízo e valor, que legitima ou não o personagem, dependendo do contexto em que se é empregado.

Will Eisner (2008), em sua obra *Narrativas Gráficas*, define o estereótipo com um poderoso artifício de produção de histórias em quadrinhos, uma vez que:

No dicionário, “estereótipo” é definido como uma idéia ou um personagem que é padronizado numa forma convencional, sem individualidade. Como um objetivo, “estereotipado” se aplica àquilo que é vulgarizado. O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso como

¹⁶ or Captain America vs. the Enemy of the Moment. The reader or viewer is tipped off immediately by conventional motifs as to whether a given character belongs to the good or the bad side. [...] The villains are pictured in bestial or demonic fashion and the hero in supremely human fashion, along moralistic rather than heroic lines.”. (LAWRENCE; JEWETT, 2003, p.223). Tradução nossa.

uma arma de propaganda ou racismo. Quando simplifica e categoriza uma generalização imprecisa, ele pode ser prejudicial ou, no mínimo, ofensivo. [...] Apesar dessas definições, o estereótipo é bastante comum nos quadrinhos. Ele é uma necessidade maldita – uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir. Dada a função narrativa do meio, isso não é de se surpreender. A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. (EISNER, 2008, p. 21).

O arquétipo a que pertencem Capitão América e o *Caveira Vermelha* (*herói e vilão*) pode ser encontrado em diversas culturas, substanciada pelas condições que construiu sua origem. De acordo com Campbell (2007), os arquétipos trazem consigo valores míticos intrínsecos apropriados de um determinado tempo e lugar, tendo como parâmetro a sociedade a qual se vincula. Campbell (2007) entende que heróis criados a partir dos arquétipos seriam:

Numa palavra: a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C. G. Jung denominou “imagens arquetípicas”. (CAMPBELL, 2007, p. 27).

A partir da ótica da representação do Capitão América como “ícone” dos EUA e, consequentemente, de seus aliados, dentro das histórias produzidas pela *Timely Comics*, *Steve Rogers* (*Capitão América*) seria praticamente a manifestação do poderio dos EUA convertido em forma humana, enquanto *Johan Schimidit* (*Caveira Vermelha*) representaria o mesmo, só que do lado nazista. Todo o estereótipo do vilão é intencional por parte dos roteiristas para expressar a representatividade do medo nazista, a começar pela máscara de caveira que representaria a morte e a cor preferivelmente vermelha em referência a bandeira do partido nazista. Na figura 7 podemos perceber que o personagem *Caveira Vermelha* é representado de forma caricata e estereotipada, como os demais inimigos do eixo, não apenas pela máscara de crânio, na cor vermelha, mas também pela vestimenta semelhante a um uniforme militar, com uma cruz suástica na altura do busto. Esse símbolo tem como objetivo, supostamente, exaltar a imagem do poderio nazista.



Figura 8 – Caveira Vermelha planejando saquear o Banco Nacional dos EUA. **Fonte:** *Capitão América*, as primeiras histórias. Editora Abril, de julho de 1992.

O *Caveira Vermelha* põe em prática um plano mais ousado de subjugar os Estados Unidos, através de um ataque estratégico ao “capital financeiro”. Como podemos observar no dialogo da (figura 7):

QUADRO 1:

Caveira Vermelha: Como vocês sabem, o maior problema para se derrubar um governo é dinheiro.

Capangas: Yeah!

QUADRO 2:

Caveira Vermelha: Enquanto cuido de oficiais militares, quero que vocês saqueiem o banco nacional! se falharem, morrerão!

Caveira Vermelha, como vimos anteriormente, usava uma máscara de crânio para causar pavor em seus inimigos, ele também se aproveitava dessa estratégia de amedrontar seus inimigos enquanto aplicaria um veneno potente nos mesmos. Como está exposto no dialogo da (figura 8):



Figura 9 – Caveira Vermelha morto por Bucky com seu próprio veneno **Fonte:** Capitão América, as primeiras histórias. Editora Abril, de julho de 1992.

QUADRANTE 1:

Capitão América: Faz e muito Bucky! Esse é o olhar da morte do Caveira Vermelha!

Bucky: Não peguei!

QUADRANTE 2:

Capitão América: O truque era deixar as vítimas apavoradas e assim injetar nelas esse veneno, fazendo parecer que seu olhar as matou.

Caveira Vermelha: E daí?

QUADRANTE 3:

Capitão América: Você é só um assassino, caveira... ou Maxon! A queda do avião também foi obra sua! Mas você jamais derrubará este país!

QUADRANTE 4:

Bloco de Narração: O vilão tenta pegar a arma e....

Caveira Vermelha: Eu ainda não estou vencido!

Bucky: Nada disso!

QUADRANTE 5:

Bucky: Você não pode ficar com as provas da acusação!

QUADRANTE 6:

Bucky: Seu idiota! rolou sobre a seringa!

Caveira Vermelha: (balão de sussurro), UGH!

QUADRANTE 7:

Bucky: Mas você viu tudo... Por que não impediu que ele se matasse?

Capitão América: Não quero falar nisso!

Na figura 8, observamos *Bucky* na tentativa de impedir que o vilão manipule a prova do crime, isso demonstra que os heróis são comprometidos com os princípios da legalidade, a atitude de *Bucky* corrobora com a ideia de que o vilão tenha um “julgamento justo”. A figura 8 apresenta um detalhe íntimo da personalidade do Capitão América, um elemento novo nas histórias do herói até então.

No diálogo do quadrante 7 *Bucky* questiona o motivo do Capitão América não tentar impedir o *Caveira Vermelha* de se matar. Todavia, Steve Rogers prefere não tocar no assunto. Essa atitude do Capitão América traduz a intenção dos roteiristas de que o herói não deve sujar as mãos de sangue. Entretanto, ao não impedir o suicídio de *Caveira Vermelha*, *Steve Rogers* não se responsabiliza pelos atos do vilão, não vendo a necessidade de ter sua atitude questionada por *Bucky*, deixando entender que os crimes de *Caveira Vermelha* justificam seu silêncio.

O personagem *Caveira Vermelha*, com o fim da segunda guerra, perdeu força narrativa, como aconteceu com o próprio Capitão América, já que o principal inimigo na vida real já tinha sido derrotado. Com a vitória dos aliados, os vilões baseados nos inimigos de guerra (como nazistas e japoneses) perderam o sentido, causando desinteresse nos leitores. Consequentemente, a queda nas vendas de personagens com essas características causaram oscilações no mercado editorial das HQs no período.



CAPÍTULO II

A REPRESENTAÇÃO DO CAPITÃO AMÉRICA NO PÓS - GERRA.

2.1 A conjuntura dos anos 1950 e a crise da indústria dos quadrinhos

Na paranoia macarthista crianças e adolescentes da época eram monitoradas para terem comportamentos considerados íntegros, dando início a um novo medo entre a juventude norte-americana. Nesse contexto, a delinquência juvenil figurava como um pânico moral no seio da sociedade americana. O governo estendia seus mecanismos de controle em todas as direções, inclusive às artes e, entre estas, aos quadrinhos, operando práticas quase sempre justificadas como necessárias para afastar o perigo comunista. O congresso norte americano decide ampliar sua caça às bruxas, mirando as histórias em quadrinhos, gerando todo um debate em torno dos efeitos negativos da leitura de quadrinhos pelos jovens.

A conjuntura social na década de 1950 modificou-se por conta da guerra fria, a sociedade norte-americana se afirmava em um novo estilo de vida, inserindo-se e adaptando-se a novas normas sociais e culturais, impulsionada pelas ideias do senador Joseph McCarthy em 1954. Na década de 1950 nos Estados Unidos, um movimento surgiu forte no pós-guerra baseado na "caça aos comunistas" ficando mais conhecido como "medo vermelho" ou Era McCarthy (macartismo), em alusão ao senador Joseph McCarthy, um dos grandes promotores na formulação dessa política. A justificativa por trás da Era McCarthy se concentrava no medo que os comunistas representavam, tidos como uma ameaça à soberania norte-americana.

O macarthismo foi marcado pela acentuada repressão e perseguição política através de ações com métodos de censura, acusando de traição e subversão todo e qualquer opositor do regime, por meio de campanhas de difamação sem provas, mas que causavam grande repercussão no meio em que estes indivíduos estão inseridos, gerando um grande prejuízo para a moral e a honra na vida dos envolvidos. Todo esse contexto de anticomunismo em que o senador está inserido refere-se ao período da guerra fria entre 1945 a 1989, período de acirramento na questão política-ideológica gerando uma bipolarização entre EUA e URSS, o medo comunista foi transformou o macarthismo numa verdadeira campanha de perseguição dos comunistas em solo norte-americano. Essa política ficou mais evidente a partir do movimento conhecido como “caça as bruxas”, encabeçado pelo senador republicano Joseph McCarthy, por ser o autor da lei anticomunista e de suas oratórias fervorosas no congresso a favor do tema.

Em 1948 o psiquiatra alemão Fredric Wertham já travava sua batalha pessoal contra as HQs, quando escreveu um artigo *A psicologia dos Quadrinhos*. Nessa publicação, enfatizava que a leitura de quadrinhos causaria grandes malefícios de ordem psicológica e comportamental a crianças e adolescentes, seus potenciais leitores.

Wertham focava suas análises no que considerava como comportamento anormal dos jovens. A principal pergunta em seu questionário era: - o que você lê? A resposta mais frequente era “quadrinhos”. A partir dessa constatação ele concluiu que os quadrinhos seria uma das causas da delinquência juvenil. As HQs seriam consideradas por Wertham leitura de má influência, culminando com um verdadeiro processo de censura ao gênero, ficando mais acentuado a partir da publicação do seu livro *A Sedução dos Inocentes* de 1954.

A repercussão do livro de Wertham “na mídia” chama a atenção do senado americano, foram apresentados casos de crianças e adolescentes que, segundo alguns relatos, cometeram crimes por influência da leitura de quadrinhos. Entre as acusações mais contundentes estava a de que *Batman e Robin* seria a realização de um sonho de dois homossexuais vivendo juntos. *A mulher maravilha* seria o oposto do que as jovens da época deveriam ser. O autor atacou até o “*Superman*”, criando um termo que descrevia a figura do *Super-homem* como um sádico, que por ter superpoderes, segundo Wertham, o *Super-homem* estaria acima do “bem e do mal”, e criou o termo que ficou conhecido como “complexo de Superman”, que definia a condição como “fantasias de alegria sádica”, em que o Superman se permitia ver outras pessoas sendo punidas, enquanto ele poderia permanecer acima da lei.

Devido ao apelo popular e a relevância das supostas acusações contidas no livro de Wertham, o subcomitê de delinquência juvenil do senado norte-americano convocou os representantes das principais editoras da indústria de quadrinhos para discutir os efeitos da cultura popular sobre os jovens. Segundo Gerard Jones (2006), analisando o livro *Homens do Amanhã*, o Dr. Wertham teria manipulado argumentos no sentido de atribuir aos quadrinhos a culpa pelo abandono dos estudos por parte das crianças e por suas adesões ao homossexualismo. Ainda sobre a publicação do livro de Wertham, de acordo com Gonçalo Júnior (2004):

O livro de Wertham chegou às livrarias num momento em que os Estados Unidos viviam, em pleno século XX, o macarthismo, um período de radicalização política e moral que lembrava os tempos da Inquisição. A ameaça do comunismo internacional difundida pela Guerra Fria coincidiu com a explosão do rádio e do cinema, a chegada da televisão e a modernização da imprensa. (...) Logo estes novos meios de comunicação se tornaram suspeitos de ser campos férteis para a infiltração e a difusão ideológica de ideologias de esquerda – e a criança era vista como alvo fácil

para a cooptação vermelha na América. (...) O aumento das vendas dos comics nos últimos anos só atraía cada vez mais a atenção dos radicais e moralistas. (JÚNIOR, 2004, p.236-237).

As editoras, temendo a censura, se uniram e criaram um código de conduta, lançado em 25 de outubro de 1954, pela *Comics Magazine Association of America* (CMAA), uma medida de autocensura que objetivava escapar da censura oficial. O senado americano havia se posicionado a favor da ideias dos quadrinhos como influência permissiva ao desenvolvimento moral das crianças e jovens, mesmo que não tivessem um estudo mais amplo sobre a questão, apenas baseando-se nos estudos de Wertham. Devido à pressão imposta pela comissão do senado, as editoras entenderam como uma saída viável colocarem um selo em suas capas, indicando que o conteúdo publicado não teria o propósito de degenerar os jovens. Como destaca Vergeiro, Viana, Reblin, (2011);

Representando a tentativa de controle de conteúdo das revistas em quadrinhos pela sociedade, os Comics Code surgiu como consequência da campanha moralista desenvolvida pelo Dr. Frideric Wertham (1895-1981), durante a segunda metade da década de 1840 e primeira metade da seguinte, e que culminou com publicação de seu livro *Seduction of the Innocent*, Nessa obra, fruto de sua atuação como psiquiatra, Wertham relatava os potenciais maléficos que a leitura de histórias em quadrinhos podia trazer para os adolescentes, predispondo-os a marginalidade, ao crime a realização de atos nocivos a sociedade (VERGEIRO, VIANA, REBLIN, 2011, p. 152).

Segundo Junior (2004), o *Comics Code Authorith* alterou diretamente o cenário da indústria de quadrinhos de super-heróis a partir da década de 1950, obrigando o seguimento a restringir conteúdos de cunho sexual, uso da palavra crime em títulos e subtítulos, o malfeitor teria que ser sempre penalizado ao final das histórias, evidenciando o conceito “maniqueísta” nas narrativas. Essas novas regras de autocensura, na prática, restringiam consideravelmente a capacidade criativa dos artistas, limitando a liberdade de expressão dos enredos das HQ’s, pois eram influenciadas diretamente pelo conservadorismo moral que era peculiar à sociedade norte-americana dos anos de 1950, e ditavam as regras de comportamento, e as HQs eram alvos fáceis porque além de mostrar violência e sexo também abordava temas sensíveis como o racismo e o crime organizado. As editoras menores foram as maiores prejudicadas pelo *Comics Code Authorith*, pois tinham o gênero terror e crimes como seu principal produto, como diz Patati, Braga (2006):

As revistas policiais e de terror eram o que mais vendia, e o oportuno moralista dos formadores de opinião da época as atacou. Terá sido porque não só Gaines não tinha medo de mostrar sangue e sugerir sexo? Ou também porque seus monstros incluíam a Ku Klux Klan e a Máfia? Seus quadrinhos policiais rotineiramente denunciavam a corrupção da polícia. E na ficção científica foi Wally Wood quem primeiro desenhou essa coisa inesperada, difícil de engolir: um astronauta negro. As publicações da EC foram praticamente proibidas nos tribunais a partir de seus títulos, e muitos gibis, queimados em praça pública. O puritanismo vigente tornou

ofensivo dar um título que incluísse as palavras “horror”, “terror”, “crime” e diversas no mesmo gênero (PATATI, BRAGA, 2006, p. 97).



Figura 10 – Selo de Comic Code Authorith. **Fonte:** Capa da revista *Fantastic Four* # 52, de 1961.

2.2 Capitão América caçador de comunista

Com o fim da guerra, o Capitão América retornaria a seu país, deixando os editores sem saber o que fazer com o personagem. Transformá-lo num paladino, combatente de crimes cotidianos? Nesse período já havia centenas deles no mercado. O Capitão América já em solo americano e sem seu principal inimigo, “o nazismo”, causava-lhe um deslocamento funcional, por ser fruto desse contexto de discurso maniqueísta. Segundo Viana (2005), sem um inimigo declarado e sem nenhuma ameaça iminente aos Estados Unidos, o que fazer com um soldado sem guerra? A ausência de uma ameaça dispensa a necessidade de heróis. A figura do herói só existe em função da existência do antagonista, um herói sem luta perde seu objetivo. Ou seja, herói só existe pela missão.

Em razão da queda absurda de vendas da revista do Capitão América, no período pós guerra, o personagem não suportou a concorrência, tendo sua revista cancelada em 1948, que coincidiu com o fim da era de ouro dos quadrinhos. Devido à crise no mercado do

seguimento nesse período, muitos artistas que trabalhavam na *Timely Comics* foram demitidos e a editora mudou o nome para *Atlas Comics* no final dos anos de 1940.

O mundo pós-guerra trouxe mudanças significativas para sociedade norte-americana, motivado pelo fato de os EUA terem se tornado uma das nações mais ricas e influentes do mundo, mas, no mesmo período, a URSS lograva despontar como uma superpotência, rivalizando com os interesses dos norte-americanos.

De acordo com o historiador Antônio Pedro Tota (2009), o medo comunista que assombrava os pilares da estrutura social, política e econômica norte-americana, nas décadas seguintes ao pós guerra, ensejou uma grande bonança e desenvolvimento à classe média, que ampliou seu o poder de consumo, e teve amplo apoio dos meios de comunicação:

Todavia, a propagação dessa sociedade afluenta não era livre de problemas. Sob o verniz da riqueza e prosperidade, a classe média americana suprimia suas contradições com equivalente disposição. Uma vez que o fator determinante da unidade nacional era a luta contra o comunismo, não é de surpreender o surgimento de um clima de repúdio e paranoia a tudo que se afastasse do “ideal americano”, entenda-se, um ideal de conformismo. O que chegou a ser pior, a aversão a toda ideia que se afastasse do que era considerado o “próprio” ou “adequado” chegou a ser institucionalizado pelo governo americano (TOTA, 2009, p. 191).

Segundo Hobsbawm (1995) No pós-guerra, a URSS passa a ser o novo inimigo, esse antagonismo se acirra ainda mais pela eclosão nos EUA de movimentos sociais de esquerda, contrários ao sistema capitalista, que se espalharam por todo país. É nessa conjuntura que se instala o “medo vermelho”, que tinha o objetivo de tolher qualquer tentativa de deturpar o *American Way of Life*, apesar das suas discrepâncias internas, que fazia seus próprios cidadãos vítimas das suas contradições sociais, e do controle da liberdade individual, em nome da segurança nacional.

A peculiaridade da Guerra Fria era a de que, em termos objetivos, não existia perigo iminente de guerra mundial. Mais que isso: apesar da retórica apocalíptica de ambos os lados, mas sobretudo do lado americano, os governos das duas superpotências aceitaram a distribuição global de forças no fim da Segunda Guerra Mundial, que equivalia a um equilíbrio de poder desigual mas não contestado em sua essência. A URSS controlava uma parte do globo, ou sobre ela exercia predominante influência — a zona ocupada pelo Exército Vermelho e/ou outras Forças Armadas comunistas no término da guerra — e não tentava ampliá-la com o uso de força militar. Os EUA exerciam controle e predominância sobre o resto do mundo capitalista, além do hemisfério norte e oceanos, assumindo o que restava da velha hegemonia imperial das antigas potências coloniais. Em troca, não intervinha na zona aceita de hegemonia soviética (Hobsbawm, 1995, p. 224).

Um dos viés do medo vermelho surgiu a partir das delações de supostos comunistas, que passavam informações importantes ao antagonista ideológico, período que a espionagem

chegou ao seu maior patamar, essas supostas delações foram usadas como principal arma do macarthismo para endurecer ainda mais seu regime de caça às bruxas, esse “medo vermelho” ou seja, o medo da espionagem soviética levou milhares de cidadão norte-americanos a serem acusados de comunistas durante as décadas de 1940 e 1950. Os servidores públicos eram os principais alvos da perseguição do regime juntamente com outras classes, como artistas, cineastas, cientistas, educadores, sindicalistas e as HQs também não ficaram de fora.

Sob a ótica da paranoia comunista, cidadãos com opiniões contrárias eram condenados em nome da segurança nacional, na era pós-guerra. Em plena guerra fria, a sociedade norte-americana afirmava seu estilo de vida conformando-se às normas sociais da época, o poder da conformidade foi preponderante, não era apenas uma conformidade cultural, mas também, uma conformidade política forçada, influenciada diretamente pelo macarthismo.

Essas mudanças de paradigma também se fizeram presente nas histórias em quadrinhos do Capitão América dos anos de 1950. Como vimos anteriormente, as HQs se constituem inseridas na cultura histórica do seu tempo e local. A partir dessa perspectiva, houve uma tentativa de retomada do personagem pela editora *Atlas Comics*, mantendo a sequência das histórias anteriores, continuando da última revista lançada em 1950. Essa nova abordagem trazia o *Capitão América* e *Bucky* combatendo comunistas e espiões soviéticos em terreno americano. A capa da revista *Captain America* # 76, de maio de 1954 (figura 10), reflete bem a tentativa de adequação do personagem ao momento político e social da época. O título da revista já era bem “sugestivo”, demonstrado a proposta editorial para a personagem: *Captain America... Commie Smasher! “Capitão América esmagador de Comunista”*.

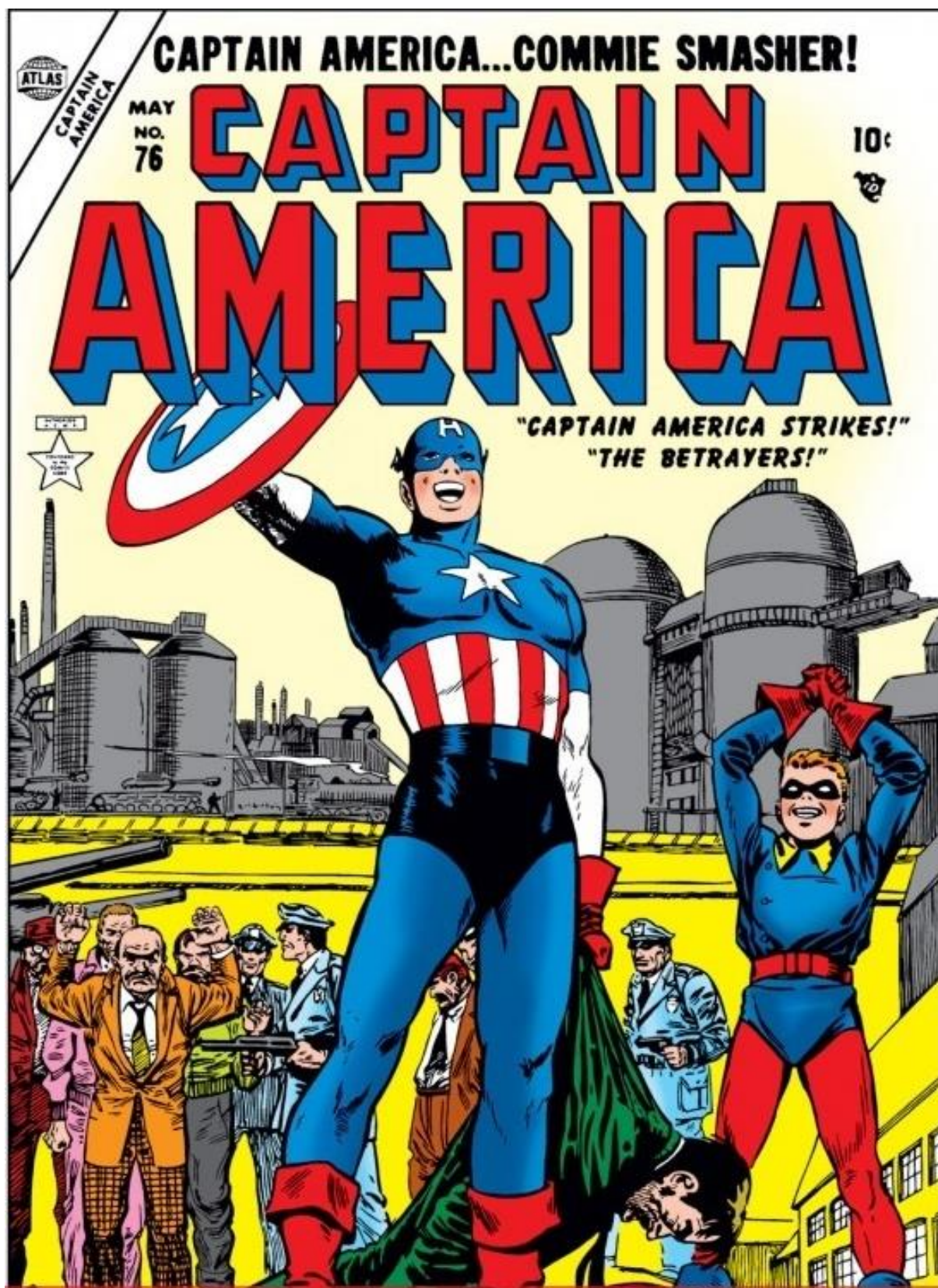


Figura 11 –Capitão América e Bucky combatendo criminosos urbanos. **Fonte:** Capa de *Captain America* # 76, de maio de 1954.

Os inimigos do Capitão América neste contexto são representados como “inimigos da América”. *Capitão América e Bucky* aparecem combatendo crimes urbanos, contaminados pela ideologia anticomunista de Joseph McCarthy. Até o *Caveira Vermelha*, antagonista clássico do herói em temas de guerra, foi transformado num agente comunista. Todavia, ficou evidente que não funcionou remodelar a figura do Capitão América para a de um “caçador de comunista”. A incoerência dos roteiristas era absurda, mesmo porque os produtores não entendiam muito de política, ao ponto de não diferenciar o nazismo do comunismo, equivocadamente envolvendo tudo em um só pacote.

A preeminência do ideal conservador foi primordial para o fracasso da nova fase do Capitão América nos quadrinhos na década de 1950, ou seja, os leitores não simpatizaram com a postura conservadora das narrativas do herói patriota, decepcionando os fãs com roteiros pobres. A má recepção do público culminou com o cancelamento da revista já na edição #78 de setembro de 1954 nos Estados Unidos. Essa tentativa frustrada deixou o personagem no esquecimento até 1964.¹⁷ Essa fase foi tão negativa para imagem do personagem que posteriormente a editora tentou se retratar, dizendo que esse Capitão América não passava de um impostor que usou o manto do “*sentinela da liberdade*” para justificar a caça aos inimigos comunistas, como afirma Howe (2012):

Os gibis dos anos 1950 mostravam-no enfrentando comunistas: descobriu-se que o Capitão cinquentista era um impostor, um superpatriota que foi à loucura devido a efeitos colaterais do supersoro. Essa continuidade retroativa não deixou contente John Romita, que havia desenhado aquelas aventuras dos anos 1950. Mas em seis meses, as vendas de Capitão América estavam em ascensão, e os Vingadores foi confiada a Englehart. Esses jovens e teimosos agitadores estavam cada vez mais perto de grandes franquias (HOWE, 2012, p. 154).

Percebemos, ao analisar as capas das HQs do Capitão América, que os super-heróis são apresentados enquanto executam atividades que justificam na maioria das vezes as práticas realizadas pelo governo dos Estados Unidos. Neste sentido, os heróis representam modelos metafóricos, convertidos num tipo de porta-voz da propaganda vigente da política norte-americana. Ou seja, o sentido da propaganda desenvolvida pelos quadrinistas em geral são incorporadas nas narrativas e interpretadas pelos leitores por estar conectada com o momento histórico real. Entretanto, apesar do clima tenso e paranoico do período anticomunista que assolava a sociedade americana da época, e tendo em vista que o Capitão América já não era mais o mesmo desde o fim da guerra, transforma-lo num agente do

¹⁷ A Marvel Comics a partir da construção dos multiversos em suas histórias no fim dos anos de 1980, tentou justificar a fase “Commie smasher” do Capitão América como sendo de outra realidade dentro dos multiversos e que o verdadeiro Capitão América estava inserido na Terra 616 do universo Marvel.

governo por trás da “cortina de ferro”¹⁸ com o objetivo de caçar traidores, espiões russos e combatendo crimes urbanos não caíram no gosto dos leitores do personagem, o que levou ao cancelamento da revista já na sua terceira edição.

De acordo com Howe (2012), a década de 1960 nos Estados Unidos é permeada por um novo contexto político, esse período se configurou em novos tempos de abertura, lutas por direitos civis dos negros e das minorias contra o preconceito que eclodira em todo país, protagonizadas por movimentos sociais em parceria com as igrejas protestantes e a ala hippie. É nesse período que surge a *Marvel Comics*, antiga *Timely Comics*.

Essa nova fase da editora foi capitaneada por Stan Lee e sua trupe, eles revolucionam o mercado de quadrinhos, criando novos personagens mais conectados com o cotidiano das pessoas comuns, influenciado pelo contexto histórico da guerra fria. Sua principal qualidade como roteirista, e segredo do seu sucesso, foi forjar personagens mais humanos, focando na carga emocional de cada um deles, conectando o leitor não só ao mundo da fantasia, mas também aos dramas pessoais com que muitos se identificavam. Essa nova proposta editorial causa uma ruptura no paradigma ideológico das narrativas das HQs até o momento.

A *Marvel Comics* cria diversos personagens, principalmente nesse período da década de 1960, dispondo de um vasto catálogo. Todavia, Stan Lee pretendia reunir alguns de seus principais super-heróis de sua robusta galeria para criar um grupo semelhante à *Liga da Justiça*, da rival *DC Comics* e resolve resgatar o Capitão América, que estava jogado ao limbo desde seu cancelamento desde 1958. A *Marvel Comics* descarta a versão macarthista da década de 1950 e traz de volta o “sentinela da liberdade” na revista *Avengers # 4*, de 1964. Na trama, o Capitão teria sofrido um acidente aéreo, caindo em algum lugar do ártico, ficando congelado pelo tempo em que ficou ausente, sendo encontrado pelos *Vingadores*, como afirma Howe (2012):

Capitão América – um personagem conhecido como “sentinela da liberdade” e literalmente envolto pela bandeira dos Estados Unidos – seria quase impensável para uma empresa que queria atrair as crianças dos EUA. De qualquer forma, o Capitão América que retornou aos quadrinhos em 1963, nas páginas de *Os Vingadores* n. 4, era um anacronismo ambulante, um homem deslocado no tempo. Os heróis mais recentes encontram-no no mar, inconsciente revestido por um bloco de gelo, tendo a idade preservada. “Todos esses anos num estado de animação suspensa”, exclamou o Capitão, “devem ter impedido que eu envelhecesse!”. Mas não impediu que ele tivesse culpa pelo destino do ex-parceiro mirim Bucky (o qual, como se explicou depois, morrera pouco antes de o Capitão América cair no sono gelado) nem saudade dos simplistas longínquos anos 1940. O Capitão América revivido era

¹⁸Expressão utilizada na guerra fria para denominar a divisão da Europa em duas partes, a Europa Oriental, sob a influência política da URSS, e a Europa Ocidental sob influência política dos Estados Unidos.

salutar e admirável, como sempre fora, mas agora tinha inclinação para acessos de melancolia e estava confuso quanto ao que havia acontecido com seu país. (HOWE, 2012, p. 58).

2.3 A crise político-social e a questão racial nos EUA na década de 1960

A guerra do Vietnã foi um dos fatores da crise política norte americana em meados da década de 1960 e foi no decorrer do governo Kennedy que a situação do Vietnã se agravou, procedente do resgate da política de envio de força militar a um determinado território para defender os interesses do governo americano, justificado pelo discurso de mundo democrático ou mundo livre¹⁹. No momento em que John F. Kennedy vence as eleições presidenciais norte americana de 1960, sua principal inquietação era saber se União Soviética teria prevalecido sobre os Estados Unidos na questão bélica e na corrida espacial, ou seja, seu governo estaria comprometido efetivamente com a política de guerra fria.

O presidente Kennedy precisava de uma demonstração de força para provar ao mundo a potência dos Estados Unidos, e JFK estava decidido a evitar um triunfo comunista no Vietnã.²⁰ No contexto das histórias em quadrinhos, a cultura de guerra já se fazia presente nas diversas formas de entretenimento. As produções das *Marvel Comics* e seus personagens já se faziam presente nesse contexto desde a segunda guerra a exemplo de *Namor: o príncipe submarino* e *Tocha Humana*, utilizados até como propaganda de guerra, representado principalmente pelo Capitão América quando lutava contra nazistas e japoneses. Após um período de crise editorial e censura na década de 1950, o contexto de guerra fria transpassava todo o prisma da vida dos americanos, esse contexto inspirava os editores de Comics a buscarem temáticas cada vez mais pertinentes ao contexto político-social da sua época.

A guerra do Vietnã foi trágica para o exército norte-americano, sendo massacrado ao logo do conflito devido às condições geográficas, por ser um terreno desconhecido numa floresta tropical. Esse embate no sudoeste asiático deixou de ser apenas um combate militar entre dois exércitos, provocou uma intensa revolução social causando um enfraquecimento do império americano. Segundo Eric Hobsawm (2001) a guerra do Vietnã foi uma vertente do embate social que estimulou movimentos de contestação estando diretamente ligados a

¹⁹Esse argumento de defesa permeou o discurso de posse do presidente Kennedy, quando declarou: “Nós pagaremos qualquer preço, suportaremos qualquer preço, suportaremos qualquer fardo, conheceremos qualquer dificuldade, apoiaremos qualquer amigo, nos oporemos a qualquer inimigo, para garantir a sobrevivência e o sucesso da liberdade”. No original “we shall pay any price, bear any burden, meet any hardship, support any friend, oppose any foe, to assure the survival the success of liberty”.

²⁰ Kiernan, V.G op.cit, p.341

episódios relevantes de protestos de cunho racial e outras minorias, também com ênfase na campanha presidencial, movimentos estudantis e a propagação da contracultura. A guerra do Vietnã acarretou terríveis implicações aos Estados Unidos como diz Hobsawm:

Desmoralizou e dividiu a nação, em meios a cenas televisadas de motins e manifestações contra a guerra: destruiu um presidente americano; levou a uma derrota e retirada universalmente previstas após dez anos (1965-75). E o que interessa mais, demonstrou o isolamento dos EUA. Pois nenhum de seus aliados europeus mandou sequer contingentes nominais de tropas para lutar junto as suas forças (HOBBSAWM, 2001, p. 241).

Stan Lee e a *Marvel Comics* interessados em contar histórias que tivessem relação com as demandas sociais da época - uma marca desde a recriação do personagem de 1941 - aproveitando a conjuntura da crise e as terríveis consequências da guerra do Vietnã para reinventar o personagem, depois do fracasso de transforma-lo em caçador de comunista. Apesar da *Marvel Comics* preferir se manter neutra sobre introduzir seus super-heróis no conflito do Vietnã, Stan Lee usa a força ideológica do Capitão América para expressar seu posicionamento sobre a política externa e as rebeliões que eclodiam em todo país em 1968, essa insatisfação com as consequências do conflito no Vietnã para a sociedade norte americana é manifestada por Steve Rogers na revista *Captain América # 122* de fevereiro de 1970.

Na trama, o Capitão América caminha pelas ruas de Nova York à noite, analisando e fazendo questionamentos sobre sua luta contra as injustiças e os ideais no qual acredita. Perguntando-se, a todo momento, quando essa luta pelo fim dos males sociais enfim acabará. Durante sua caminhada noturna, continua a questionar sua importância como paladino da justiça e da democracia em uma sociedade que despreza esses sentimentos patrióticos, por sentir-se traído pelo Estado Americano, como podemos ver na figura 11.



CONTINUED AFTER NEXT PAGE

TM & © 2007 MARVEL

Figura 12 –Capitão América caminhando pelas ruas de Nova York. Fonte: *Captain America* # 122, de fevereiro de 1970.

QUADRANTE 1:

Balão de pensamento, Capitão América: Sou como um dinossauro na era do Cro-Magnon que viveu seu tempo! Esse é o dia do anti-herói, a era do rebelde, e do dissidente! Não está na moda defender o que está estabelecido, mas apenas derruba-lo!

QUADRANTE 2:

Balão de pensamento, Capitão América: Em um mundo repleto de injustiça, ganância e guerra sem fim, quem pode dizer que os rebeldes estão errados?

QUADRANTE 3:

Balão de pensamento, Capitão América: Mas nunca aprendi a jogar pelas novas regras de hoje! Passei um tempo da vida defendendo a bandeira e a lei!

QUADRANTE 4:

Balão de pensamento, Capitão América: Talvez eu devesse ter lutado menos e questionar mais!

O discurso da figura 16 evidencia o período de crise pelo qual passava os EUA na década de 1960, e o quanto era grave os problemas internos do país. O Capitão América, mesmo em dúvida sobre as ações política do Estado norte-americano, não acredita no rompimento com a ordem estabelecida como solução, mas, ao mesmo tempo, percebe que mudanças significativas não ocorreriam sem conflitos. Todavia, reconhece que por ser um super-herói ligado às demandas do Estado, só os “rebeldes e dissidentes” seriam capazes de combater os males sociais provenientes da desastrosa política externa dos EUA. Ao indagar-se sobre suas responsabilidades como defensor desse status quo, *Steve Rogers* indica uma transferência de um problema claramente político-social para um contexto moral, baseada na percepção de cada geração sobre tais problemas.

Os protestos contra a guerra do Vietnã foram parte dos grandes problemas enfrentados pelo governo norte-americano, esses episódios desencadearam questionamentos ferrenhos sobre o papel do Estado, principalmente no que diz respeito às condições dos negros pobres nos EUA. O racismo e a segregação racial no país remetem ao século XVIII, assim sendo, em toda história estadunidenses, os negros desfrutaram de pouquíssimos ou quase nenhum direito

civil, mas a década de 1970 ficou marcada pelo avanço da intolerância racial, expondo todo o processo de exclusão dos afro-americanos em relação à participação deles e sua importância na sociedade civil, amparada por leis racistas que ampliavam a institucionalização da segregação racial, incentivando atuação de grupos extremistas sulistas como a Ku Klux Klan, como destaca Padrós; Ponge, (1998);

No início dos anos sessenta, os Estados Unidos caracterizaram-se por uma profunda orientação conservadora e racista de boa parte de suas elites. Até no Estado manifestava-se a simbiose que integrava, cada vez mais, as grandes corporações financeiras, os centros de produção científica – entre os quais as universidades – e os círculos diplomáticos e militares estratégicos. Pior ainda, com as feridas expostas pela paranoia macarthista, recrudescera o discurso anticomunista quando os cubanos fizeram tremer o quintal latino-americano. E enquanto a falta de direitos civis para todos ainda era um problema a ser resolvido, a permissividade de muitas autoridades estimulava a ação de extrema-direita racista da Ku Klux Klan e, depois dos Minutemen. O discurso oficial, que exportava a felicidade da sociedade de consumo, da democracia perfeita e do American Way of life como estratégia civilizatória superior da humanidade, escondia tal realidade. O processo de norte-americanização do mundo escondia suas mazelas raciais e uma profunda desigualdade interna. (PADRÓS; PONGE, 1998, p. 69).

Segundo o historiador norte-americano Gary Gerstle (2001), em seu livro *American crucible: race and nation in the twentieth century*, a questão racial sempre foi recorrente nos Estados Unidos. O autor relata que no século XX, idealizado pela doutrina Roosevelt, o tema racial passou a ser evidenciado como pauta, pelo chamado nacionalismo cívico. Theodore Roosevelt formulou uma política de imigração europeia, com a função de um ideal nacionalista que se alimentava da prática política do branqueamento da sociedade norte-americana.

Franklin Roosevelt também conhecido como FDR, advogado e político norte-americano foi o 32º presidente dos Estados Unidos, exercendo cargos políticos desde 1933 até sua morte em 1945, sendo eleito para quatro mandatos presidenciais pelo Partido Democrata, considerado o presidente que ficou mais tempo no cargo, tornando-se uma figura histórica central na história dos EUA e mundial no século XX. Roosevelt esteve à frente do executivo durante a Grande Depressão, executou o processo econômico chamado de New Deal para tentar resolver a pior crise econômica da história do país. Seus terceiro e quarto mandatos permeou o contexto da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), chegando ao fim logo após sua morte.

A identidade nacional proposta por Franklin Roosevelt desconsiderava diversas categorias sociais, como os povos nativos, assim como afrodescendentes norte-americanos. Uma exclusão sistemática desse agrupamento se fez desde os primórdios da colonização norte

americana, pautada no massacre dos povos indígenas no processo expansionista, principalmente da costa oeste. E uma herança escravocrata que dissemina o sistema segregacionista para gerações futuras.

Segundo Voltaire Schilling (2004), a comunidade afro-americana, em meados da década de 1950 nos EUA, era tomada por um sentimento de contestação, devido à forte discriminação e segregação racial que permeava a conjuntura política da época. Nesse período, predominavam leis racistas arcaicas que institucionalizavam a descriminação, e na prática tinha como objetivo criar cidadãos de segunda categoria, favorecendo a legitimação da supremacia branca. Todavia, a comunidade afro-americana, associada a outros grupos sociais, reagiu através de protestos em prol da igualdade de direitos civis, influenciada por outros movimentos de povos africanos e asiáticos, que foram escravizados pelo imperialismo e que investiam no processo de descolonização.

Segundo o historiador Garry Gerstler (2001) O problema racial Estados unidos sempre foi grave desde o início do século XX, esse processo de mobilização dos negros em massa nos Estados Unidos desde o fim da década de 1950 pelos direitos civis tomou as ruas, em marchas e desobediência civil, tendo grande repercussão na imprensa. As principais lideranças desse movimento pleiteavam mais do que apenas direito a votar e direito de transitar em espaços públicos, havia uma necessidade real de direitos econômicos por terem sido explorados por séculos, sobretudo, o direito a dignidade. As lideranças dos movimentos cobravam a participação política nas pautas por igualdade civil. Esses movimentos de liberdade criaram raízes ao longo da década de 1960, fortalecendo a luta dos afro-americanos explorados e oprimidos nos Estados Unidos no século XX.

O movimento pelos direitos civis se deu entre 1954 a 1980, esse movimento foi permeado por diversas rebeliões populares com o apoio da sociedade civil de vários países, o mais famoso movimento pela igualdade de direito civis dos negros decorreu entre 1955 a 1968, esse movimento lograva algumas reformas na constituição norte americana, visando igualdade de direitos e o fim da discriminação e segregação racial no país. A cidade de Montgomery, no estado do Alabama, foi o ponto de ignição para eclosão do movimento que teve como uma de suas lideranças Rosa Park, conhecida como “A mãe do movimento dos direitos civis” e responsável por um dos maiores protesto da época, sendo presa e condenada por desobediência às leis de segregação racial, gerando revolta na comunidade negra, essa efervescência ocasionou prisões em massa.

De acordo com Gerstler (2001) *Martin Luther King* pregava uma “revolução pacífica”, mas mesmo tendo uma postura pacificadora, sempre foi ameaçado de morte. Mesmo sofrendo diversas ameaças, *Luther King* nunca reagiu de forma violenta, era guiado por suas ideias de não reagir com violência, que o consagraram como um dos maiores pacifistas do século XX. Seu carisma mobilizou multidões em favor de sua causa. Mas a luta foi sangrenta, com inúmeras prisões e assassinatos de negros, sendo, ele mesmo, uma das vítimas, assassinado com um tiro na cabeça no dia 04 de abril de 1968 em Memphis.

Malcolm X, um dos mais relevantes e atuantes na militância dos direitos civis dos negros estadunidenses, diferentemente de *Luther King*, atuava a partir de um discurso violento, ele entendia que os negros deveriam enfrentar os brancos tiranos. Em meados da década de 1960, surge um movimento negro em defesa da comunidade afro-americana chamada de Poder Negro (*Black Power*) e os *Panteras Negras (Black Panther)*. O clamor por igualdade social entre os afro-americanos só aumentava, levando esse grupo a proteger seus irmãos negros dos ataques da *Ku Klux Klan* de forma violenta, através da luta armada. Os militantes desses grupos pregavam o radicalismo como conduta preventiva contra a supremacia branca.

Seu nome verdadeiro era Malcolm Little, quando jovem envolveu-se com a criminalidade, desencadeada, segundo ele, pela falta de oportunidade para negros, sendo preso em 1946 e condenado a sete anos de prisão. Enquanto cumpria pena converteu-se ao islamismo, passando a ser seguidor de Elijha Muhammad. Encontrou no Alcorão a revelação mística motriz, convertendo-se fervorosamente num pregador revolucionário em benefício da valorização do poder negro, passando se chamar Malcolm X, suprimindo seu nome de batismo, “Little” (pequeno em inglês), provavelmente uma herança escravagista.

Em 1952, Malcolm X sai da prisão em liberdade condicional e se torna líder do movimento negro mulçumano nacional, levado ao grupo *Black Muslims (Mulçumanos Negros)* essa militância mais radical que defendia atuação violenta em combate ao racismo. No ápice do ativismo houve uma ruptura entre Elijha Muhammad e os *Black Muslims*. Malcolm X tinha novas ideias para movimentos não religiosos, nem sectários para unir os afro-americanos. Mesmo se sentindo perseguido por antigos correligionários, fundou uma unidade afro-americana (UAA). Malcolm X foi assassinado aos 39 anos com 16 tiros por 3 membros da Nação do Islã, em 21 de fevereiro de 1965.

Esses militantes, além da igualdade social, passaram a ambicionar o poder e também uma suposta revolução contra o capitalismo, tanto que em 1966, Bobby Seale e Huey Newton, movidos por esse desejo, criaram em Oakland, no estado da Califórnia, o partido paramilitar dos “Panteras Negras”, foi o maior partido e entidade revolucionária comprometida com a autodefesa negra de todos os tempos, perdurando até a década de 1980, sempre empenhado a conquistar a igualdade racial a qualquer custo, instituindo uma identidade cultural a partir do orgulho de ser negro, desvinculado da autoridade branca. Entretanto, a radicalização de uma fração da liderança do movimento negro foi promovida pela percepção de que o problema racial na verdade é uma demanda social, baseado nas classes.

2.4 O surgimento dos super-heróis das minorias

A partir da conjuntura de crise política e social norte-americana da década de 1960, apresentaremos alguns personagens que fazem parte da galeria de super-heróis da editora *Marvel Comics*, que conectaram com o personagem central da nossa pesquisa, por isso abordaremos e contextualizaremos os personagens mais relevantes para construção narrativa e tiveram participação nas histórias do Capitão América no período pós-guerra.

Como vimos anteriormente, a conjuntura do final da década de 1960 provocou uma mudança editorial na indústria de quadrinhos, isso deve-se muito a Stan Lee e a *Marvel Comics*, com personagens diferenciados e uma narrativa mais conectada com problemas do cotidiano e cheia de ficção científica em suas histórias, inspirada na atmosfera da corrida espacial, no auge da guerra fria. Toda essa conjuntura da época inspirou Stan Lee, em 1963, a criar os *X-Men*, um grupo de heróis que sofria perseguição sistemática por parte do governo, considerados indivíduos perigosos, ficando à margem da lei. Toda essa atmosfera de conflito entre o Estado e algumas minorias, criada para as histórias dos *X-Men*, refletiria o cenário político conturbado do período. Por serem mutantes²¹, possuidores do (*Genes X*), consequência da evolução natural do *Homo Sapiens* para o *Homo Superior*, essa evolução genética atribui a eles, além de habilidade sobre humanas em alguns casos, a eclosão do “*genes X*” que causa alterações físicas aparentes, essa mutação os tornam tão estranhos ao olhar das demais pessoas que os faz não serem aceitos pela sociedade, causando uma certa insegurança, impossibilitando o convívio social. Apesar de tudo, os *X-Men* protegem a humanidade, aproveitando também para lutar por igualdade de direitos e contra o preconceito.

²¹Portador de mutação (diz-se de organismo, célula ou gene).

O uso da metáfora dos mutantes usada por Stan Lee tem o propósito de expressar a luta contra a discriminação e preconceito, essa nova abordagem provoca algumas mudanças nos conflitos sociais presente no mundo fantasioso das HQs, usando personagens fictícios para abranger o conceito de minorias contra um poder existente, independente do lugar, nacionalidade, classe social ou etnia. Essa metáfora dos mutantes será reutilizada por Steve Englehart quando assume a revista do Capitão América na década seguinte, de modo a inserir o leitor contemporâneo na discussão, ampliando as reflexões que Stan Lee tratava como pertencimento, representatividade, desigualdades e identidade quando criou os *X-Men* no início da década de 1960.

Os *X-Men* contribuíram bastante para a representação da minorias nas histórias em quadrinhos da época, os mutantes também lutavam contra a segregação racial. E toda essa discussão era legitimada pelo contexto político-social do país, uma vez que grupos como a *Ku Klux Klan* afrontavam os direitos básicos das pessoas por questões étnicas, e os mutantes assumem a causa negra, incorporando também essa minoria em suas lutas.

Os *X-Men*, na sua segunda formação, revista roteirizada por Len Wein, foi composta por personagens de diversas nacionalidades, diferente da primeira equipe que era formada de personagens nacionais, abrindo esse leque de super-heróis multiétnicos. No tocante a *Marvel Comics* ter a intenção de desenvolver personagens de multinacionalidades, os artistas que trabalharam com os *X-Men* criaram a partir de estereótipos da visão destes países pelos americanos. O processo de estereotipagem representaria a princípio a imagem, o que defendem em relação a sua visão de mundo. Essa interpretação estaria fundada na cultura que, por consequência, determina a noção interna na construção da estereotipia em relação a conceito externo. Essa representação estereotipada dos personagens estrangeiros esteve presente nas narrativas dos *X-Men* por décadas.

Podemos entender que os *X-Men* e a história dos Estados Unidos estiveram correlacionados. Um exemplo disso ocorreu na edição *X-Men* # 43, lançada em abril de 1968, mesmo mês que Martin Luther King foi assassinado. Na trama o Professor Xavier deixa uma mensagem póstuma, pedindo a seus alunos que prosseguissem com a luta. Ou seja, a questão motriz dos *X-Men* é apresentar a oportunidade para que as minorias, quase sempre sem voz social, se manifestassem contra o preconceito.

Desde os primórdios das HQs, os personagens negros estiveram presentes nas histórias em quadrinhos. Entretanto, o padrão das narrativas protagonistas atendia a representação do herói americano pragmático, de aparência deslumbrante, forte, corajoso e branco. Em contrapartida, os personagens afrodescendentes tinham um papel limitado nas histórias, sendo sempre coadjuvante e habitualmente eram representados de forma cômica, estereotipada e racista.

Segundo Nobuyoshi Chinen (2011), nas histórias em quadrinhos da *Disney* também havia discriminação racial, podemos citar como exemplo a revista em quadrinhos vododoo Hoogoo de 1949, na qual o personagem Zumbi, chamado “*Corongo*”, persegue *Tio Patinhas*. Esses quadrinhos representavam uma tribo nativa como seres de baixo intelecto. Nesse período, diversas HQs da *Disney* manifestavam discriminação racial. De acordo com Cirne (1982), o racismo nas histórias em quadrinhos reflete os preconceitos de uma sociedade que ainda tem o DNA escravocrata:

Sim temos o racismo implícito, pela ausência (eis uma pergunta banal, porém pertinente: quantos são os heróis negros na história dos quadrinhos?) e temos o racismo explícito pelo paternalismo (um exemplo bastante conhecido é a aventura de Tintim na África, de Hérge, nos anos 30). Nos dois casos o homem branco será sempre o “ser superior”. (CIRNE, 1982, p. 54).

Os personagens negros não foram retratados apenas nos quadrinhos de comédias, o gênero de aventura criado por volta de 1930, também tinha seus representantes, mesmo que continuando na condição de coadjuvantes. Personagens clássicos como *Tarzan* (1929), *Mandrake* (1934), *O Fantasma* (1936), em suas tramas, incluíam personagens negros. Contudo, eram retratados como vilões, ajudantes ou servindo como alívio cômico.

Criado em 1934 por Lee Falk, o Mágico *Mandrake* tinha um parceiro negro chamado *Lothar*, esse foi possivelmente o primeiro personagem a ter notoriedade nas HQs de aventura. A princípio, *Lothar* não estava imune a aparência estereotipada, como todos os outros personagens afro-americanos seguia o padrão de vestimentas selvagens com os quais os africanos eram retratados nos quadrinhos da época, com roupas de pele de animais, turbante na cabeça e de intelecto baixo, sua única utilidade era o uso de sua força bruta quando necessário para ajudar o herói em algum perigo. *Lothar* foi ganhando mais prestígio e popularizando-se na série animada *Defensores da Terra*.²²

²²Desenho animado produzido originalmente nos EUA em 1985 apresentava os personagens *Flash Gordon*, *O Fantasma*, *Mandrake*, *Lothar* e os filhos destes: *Rick Gordon*, *Jedda Walker* (*Fantasma*) e *LJ* ou *Lothar Jr.*

Mais a principal mudança de paradigma no mundo das histórias em quadrinhos em relação à posição dos personagens negros se deu nos anos de 1960, quando a antiga *Timely Comics* se transformou em *Marvel Comics*. Stan Lee assume a editora com a visão de revolucionar o conceito dos super-heróis, aproveitando o movimento de luta pelos direitos civis para criar personagens negros e inserir essa temática na pauta da editora. Ou seja, invertendo a lógica do protagonismo dos heróis brancos caucasiano para afrodescendentes, quebrando com a narrativa de inferioridade e submissão dos personagens negros, chegando ao ponto de compartilhar o título do Capitão América com um herói negro, na tentativa de representação de classes marginalizadas.

Segundo Howe (2012), em junho de 1966, a *Marvel Comics*, capitaneada por Stan Lee e Jack Kirby, cria o primeiro super-herói negro, inspirado no movimento *Black Power* e o partido dos Panteras Negras ou vice versa, ou seja, a *Marvel* se comprometeu com as regras de representatividade de personagens negros por ter havido um burburinho interno e se precaveu usando um nome diferente antes de usar o título de “*Pantera Negra*”, como destaca Howe (2012):

Partido político que havia se formado no Alabama sob a liderança de Stokely Carmichael e do Comitê Estudantil de Coordenação Antiviolença. O logo da LCFO, uma Pantera Negra, era tão marcante que as matérias começaram a chamar de grupo de partido Pantera-Negra. Quando *Quarteto Fantástico* n. 52 chegou às bancas, o Tigre de Carvão – o aventureiro africano que Lee e Kirby haviam deixado na geladeira por meses – tinha um novo nome. Mesmo com o adiamento, o Pantera-Negra (*Black Panther*) ainda fez história como primeiro super-herói negro a chegar ao grande público. (HOWE, 2012, p. 95).

o *Pantera Negra* foi pioneiro quando nos referimos a personagem de etnia como protagonista, seu destaque foi tão grande que o levou ao patamar de um dos principais super-heróis da *Marvel Comics*. Esse personagem apareceu inicialmente na revista *Fantastic Four* # 52 de julho de 1961, mas ganhou definitivamente a atenção dos leitores quando passou a ser membro dos *Vingadores*, convocado pelo Capitão América, na revista *The Avengers* # 52, publicada em 01 de maio de 1968.



Figura 13– Primeira aparição do Pantera Negra. **Fonte:** Capa da revista *Fantastic Four* # 52, de julho de 1961.

O *Pantera Negra*, nesse sentido, foi importante para *Marvel Comics* na quebra do paradigma relacionado aos estereótipos dos antigos personagens negros das revistas em quadrinhos. Stan Lee, inspirado na corrida espacial da década de 1960, incorporou o espírito

científico da época e agregou a seus personagens uma pitada de ficção científica, inclusive na construção do personagem *Pantera Negra* não foi diferente, de acordo com Howe (2012):

Assim como vários totens da contracultura em fins dos anos de 1960, a Marvel transacionava uma grandiosa *sci-fi* alucinante. Quando não estava fantasiado, o *Pantera-Negra* era um príncipe africano chamado TChalla, que governava o fictício país Wakanda. Não era um nobre selvagem do Continente Negro, mas um gênio da ciência que impressionava até Reed Richards. Esqueça as explosões gama e as aranhas radioativas; as criações da Marvel agora refletiam um interesse crescente pela colisão entre civilizações antigas e tecnologias futuristas. (HOWE, 2012, p. 95).

A relação do *Pantera Negra* e *Wakanda* foi uma grande sacada da *Marvel comics* para fazer uma ponte ideológica com o Capitão América, já que o país fictício governado por TChalla se configura como uma grande potência mundial, servindo como referência no campo imaginário, no combate aos adversários da integridade de seus habitantes e a defesa da liberdade e justiça. Nessa perspectiva, podemos entender que o *Pantera Negra* seria um tipo de Capitão América africano, que representaria os valores e ideais pelo o qual seu país foi fundado, mas adaptado a realidade dos negros, e como um super-herói negro deve defender e atuar para potencializar sua pátria.

O sucesso do *Pantera Negra*, personagem oriundo de um país fictício na África chamado *Wakanda*, abriu as portas para personagens afro-americanos. Essa quebra de tabu reforçou a introdução de mais personagens negros. A partir dessa tendência inovadora por parte da *Marvel Comics*, de reformular o conceito de super-heróis na década de 1960, surge o *Falcão*, que retrataria o super-herói afro-americano isento de estereótipos africanos.

2.5 Capitão América e a parceria com super-heróis negros

O *Falcão* (*The Falcon*) surgiu da demanda de inserção de elementos mais representativos de um super-herói afro-americano, com uniforme e identidade com seu país, combatendo a criminalidade a partir de suas próprias demandas sociais. O *Falcão*, nessa nova proposta narrativa da *Marvel Comics*, não reeditava o velho clichê do parceiro pré-adolescente que tinha a utilidade de servir de trampolim para o protagonista pomposo.

O *Falcão* desponta como o personagem capaz de exercer seu próprio protagonismo. Nesse contexto, a *Marvel Comics*, em 1969, lança o primeiro super-herói com essas características na revista *Captain America # 117*. Stan Lee usou a mesma estratégia quando lançou o *Pantera Negra*, aproveitando as histórias de super-heróis já consagrados para introduzir novos personagens.

O personagem *Falcão* fez sua primeira aparição na revista *Captain America # 117*, em setembro de 1969. A trama mostra o personagem em sua fase embrionária, quando *Sam Wilson* era apenas um rapaz negro que vivia no Harlem de Nova York e gostava de treinar pássaros, até encontrar um falcão no Arizona e se encantar pela ave de rapina. Por tal, resolveu comprar um falcão e adestrá-lo. Esse personagem foi considerado o primeiro super-herói mainstream²³.

A capa da revista *Captain America # 117* (figura 13) estampava o primeiro encontro do Capitão América e o *Falcão*, ao fundo um grupo de mercenários, conhecidos como exilados que dominavam pequenas vilas dessa ilha fictícia da África. Esses mercenários retratariam o contexto de guerra fria. No ano de 1964, aldeias africanas no Congo estavam à mercê de exércitos mercenários que impunham seu domínio pela violência.

²³ Mainstream é uma palavra da língua inglesa muito usada na linguagem informal quando nos referimos as coisas expostas na mídia, tudo que esteja “bombando” ou considerado modinha, ou seja, uma coisa que todos conhecem.



Figura 14 – Primeira aparição do Falcão. **Fonte:** Capa de *Captain America* # 117, setembro de 1969, ilustrada por Gene Colan e John Romita.

O encontro de *Steve Rogers* e *Sam Wilson* aconteceu na revista *Captain America* # 117, setembro de 1969. Na trama, o Capitão é deixado numa ilha dominada por uma gangue de criminosos chamados de “*Exilados*”, seguindo um plano arquitetado pelo seu inimigo mortal o *Caveira Vermelha*. Em um dado momento da história, o Capitão América estava sendo derrotado pelos bandidos quando um Falcão aparece de repente e ataca os *Exilados*, o Capitão aproveita a oportunidade para fugir. Essa ave chama-se *Asa Vermelha*, controlada por *Samuel Wilson*, um afro-americano que morava nos EUA, no bairro do Hallem, em Nova York, de população predominantemente negra. Antes de ir para a ilha na África, o *Falcão*, era

um indivíduo normal preocupado com o cotidiano das pessoas do seu bairro, mudando sua conduta repentinamente a partir de um incidente, “quando seus pais foram assassinados o honrado voluntário da comunidade *Sam Wilson* entregou-se a dor e a amargura. Gravemente deprimido, sua personalidade alterou-se e ele se tornou um estelionatário egoísta” (ENCICLOPÉDIA MARVEL. 2002, p. 19), entretanto, na ilha passou a ser escravizado pelo grupo criminoso *Exilados*, junto com os outros habitantes e ajudou o estrangeiro Capitão América (figura 20).

Após ser salvo, o Capitão América percebe o potencial de *Sam Wilson* como combatente do crime e tenta cooptá-lo para ajudá-lo a derrotar seu maior inimigo, o *Caveira Vermelha*. O Capitão questiona *Wilson* sobre usar seus dons para combater os exilados e ajudar a libertar a vila do domínio dos mercenários. Ele sugere a *Sam Wilson* usar uma máscara e roupas especiais para assumir uma identidade de herói, de uma forma mais caracterizada.²⁴ Nessa primeira fase do personagem ele ainda não tinha habilidade de voar, apenas utilizava sua ave de rapina como arma, que o acompanha até nas histórias mais recentes.

²⁴Descrição do contexto retirada da narrativa da revista *Captain America* #117, de 1969, s/p.



Figura 15 – Capitão América treinando Sam Wilson para se tornar o Falcão. **Fonte:** Coleção Histórica Marvel Capitão América. Ilustrado por Jack Kirby. Editora Panini Comics. Abril de 2012.

Por fim, Capitão América convence *Sam Wilson* a atuarem em parceria para derrotar seus inimigos em comum, concedendo-lhe um traje e treinamento em combate (Figura 14). O nome “*Falcão*” foi inspirado em suas habilidades com aves de rapina e “seu vínculo telepático com seu Falcão, *Asa Vermelha*, que lhe permite ver pelos olhos do pássaro”.²⁵ Com a ajuda do *Falcão*, Capitão América consegue derrotar os *Exilados* e também desmantela os planos do *Caveira Vermelha*, em seguida conseguem deixar a ilha e voltar a Nova York.

²⁵ENCICLOPÉDIA MARVEL. 2002, p. 19.

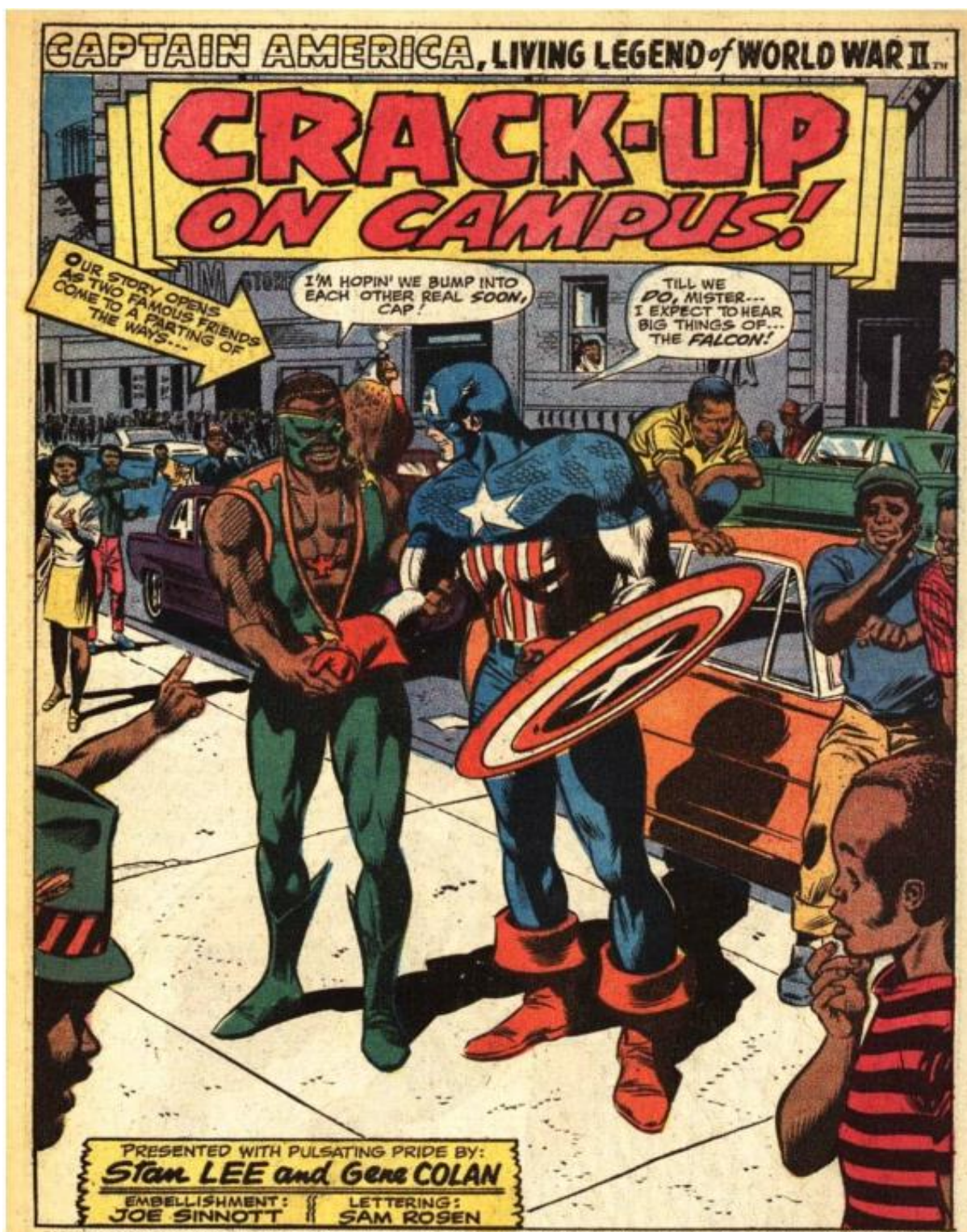


Figura 16 – Capitão América e Falcão apertando as mãos no Harlem. **Fonte:** *Captain America* # 120, dezembro de 1969.

O Capitão América ao retornar aos Estados Unidos conduz *Sam Wilson* de volta a seu bairro. Na despedida, o aperto de mão de dois indivíduos de etnias diferentes deixa os habitantes do Harlem impressionados, observando tudo atônitos, devido à conjuntura histórica, ou seja, no ápice do movimento *Black Power* e da segregação racial e toda luta por igualdade de direitos civis pela comunidade afro-americana. Só a presença de um branco naquele local já representava um constrangimento, mas, o aperto de mão entre o Capitão América e *Falcão* (figura 15) representaria a tentativa da *Marvel Comics* de promover o convívio pacífico entre brancos e negros.

O engajamento do *Black Power*, supostamente, passaria por locais como o Harlem, portanto, as narrativas do Capitão América e *Falcão* promoviam uma interação entre diferentes elementos étnicos americanos. Isso fez com que as narrativas que permeavam suas histórias seguissem duas vertentes: A primeira corresponde a sua identidade civil, ou seja, *Sam Wilson* desempenha no início das suas histórias um autêntico representante do Harlem, aquela pessoa que faz parte da comunidade, que defende as propostas daquele grupo, que está conectado diretamente com o cotidiano das pessoas e do lugar.

De acordo com Brandford Wright (2003), essa conexão de *Sam Wilson* com seu bairro o transforma num agente social assumindo a responsabilidade de estimular os jovens afro-americanos a estudarem, promovendo a educação como instrumento de combata ao “ciclo de pobreza”. A segunda frente corresponde ao personagem *Falcão* que combatia a criminalidade nas ruas, tentando evitar que os jovens moradores do Harlem entrassem para criminalidade que dominava o bairro.

O *Falcão* foi convidado a formar parceria com o Capitão América para combater os inimigos da liberdade. Todavia, o *Falcão* aparecia esporadicamente em algumas histórias, mas foi na revista *Captain America and the Falcon # 134*, de fevereiro de 1971 em que, pela primeira vez, o Capitão América passou a dividir o título da revista com seu parceiro afro-americano. Essa conexão entre dois personagens tão distintos só funcionou porque a *Marvel Comics* soube neste período explorar bastante a questão racial nas histórias do Capitão América.

Na primeira fase da parceria com o *Falcão*, o personagem apoiava a luta pelos direitos civis, mas condenava a segregação entre negros. Os editores criaram uma namorada para *Sam Wilson* chamada *Leila*. Na trama, ela tem um discurso de valorização do orgulho negro e de que o povo afro-americano não necessita de assistente social, o que precisaria era de pessoas comprometidas com a afirmação do orgulho negro para lutar a favor da causa. Ela

faz parte de um grupo chamado de “milícia das ruas” ou militância *Black Power*. Essa narrativa, em suma, tinha o objetivo de chamar a atenção dos leitores para a discussão sobre o movimento negro nos EUA.

O *Falcão*, em suas histórias, além de combater o crime, tenta promover uma cooperação mútua entre as pessoas do Harlem, convertendo em ações que tragam benfeitorias à comunidade do Harlem, e, em alguns casos, em forma de articulação da comunidade afro-americana em movimentos de contestação e organização política, tomando como exemplo o movimento *Black Power* e o partido dos *Panteras Negras*. Assim sendo, o *Falcão* seria um personagem:

Armado de forte senso de comunidade, ele acredita que ser herói é algo que vem de casa. Por isso, mantém-se sempre perto do seu bairro, o Harlem. Lá, ele pode agir tanto como modelo de conduta como protetor do povo. [...] O Falcão devota quase tanto tempo às ações como homem comum quanto às suas atividades como super-herói. Alternando entre seu trabalho planejado urbano em Nova York e a participação efetiva nos Vingadores O Herói concentra seus esforços em deixar marca positiva no mundo. (ENCICLOPÉDIA MARVEL, 2001, p. 19).

Na revista *Captain America and Falcon # 143*, de novembro de 1971, ocorre uma mudança significativa no personagem *Falcão*. Na trama, *Sam Wilson* descobre que sua namorada *Leila* está envolvida na organização de uma militância negra, liderada por um mascarado que pregava ódio aos brancos e aos próprios negros. *Falcão* e o Capitão América descobriram que o *Caveira Vermelha* se infiltrou no Harlem para plantar a semente da discórdia dentro do movimento *Black Power*, o *Falcão* tenta impedir a revolução nas ruas alegando que a liderança encapuzada é o inimigo disfarçado, mas sem obter sucesso. O confronto com as forças de repressão é inevitável, mas com a ajuda do Capitão América, que a princípio enfrenta corpo a corpo a milícia das ruas, desmascaram o *Caveira Vermelha* e conseguem provar aos insurgentes que eles foram enganados.

Esse episódio muda a conduta do *Falcão*. Quando questionado pelo Capitão América se o ódio dos negros contra sociedade civil poderia manifestar-se novamente, o *Falcão* se revolta e decide romper a parceria com o Capitão América. Em consequência disso, o personagem muda a cor de seu uniforme de verde para branco e vermelho.

O *Falcão* era um herói cheio de representatividade, partindo do pressuposto do contexto dos EUA nas décadas de 1960 - 1970. Todavia, a parceria tinha valores diferentes na narrativa, quando comparada com a trajetória do Capitão América como ícone dos valores norte-americanos, evidenciada ainda mais por sua aparência estereotipada de herói perfeito (loiro, musculoso e de olhos azuis). A trajetória da parceria entre os dois deixava aparente a

falta de similitude de condições, o “*sentinela da liberdade*” funcionava como um recurso de atração valorativa, que se apropriava de valores que fundaram a sociedade norte-americana, em contraponto, tínhamos um herói negro sem poderes, cuja a arma secreta era uma ave de rapina, ou seja, nessa perspectiva a narrativa não favorecia o *Falcão* como coprotagonista. A partir dessa ótica, a *Marvel Comics* entedia que seria necessária uma ruptura nesse contexto para que o personagem reunisse condições de conquistar seu espaço e sua importância como super-herói.

Contudo, a separação não durou muito. *Sam Wilson* sempre comprometido com o combate à criminalidade no Harlem, mesmo percebendo sua limitação em relação ao Capitão América, por ausência de poderes, mesmo sabendo que *Steve Rogers* adquiriu suas capacidades extra-humanas a partir de uma experiência científica, *Sam Wilson* por ser um ser humano normal sem qualquer habilidade extraordinária para se equiparar ao Capitão, precisou se dedicar a treinamentos intensos em diversas artes marciais e atletismo para fazer frente aos desafios impostos pelos criminosos, tendo como seu único “poder” seu elo telepático com sua ave de rapina *Asa Vermelha*.



Figura 17 – Falcão sofre tentativa de assassinato no Harlem. **Fonte:** Coleção Histórica Marvel Capitão América. Ilustrado por Jack Kirby. Editora Panini Comics. Abril de 2012.

QUADRANTE 1:

Capitão América: Não, eles tentaram te matar.

Falcão: é, mas eu sei pra quem eles trabalham. Tiro esses escrotos da toca quando quiser. O importante é que eles fugiram só porque você apareceu.

QUADRO 2:

Capitão América: Bom... É porque havia dois de nós.

Falcão: Nem! Desculpa, cara... Mas nada a ver! Nós dois sabemos que eles se pelaram de medo do seu poder, e eu não os assustei nem um pouco! Não dá mais para gente ignorar isso Capitão... Se vou continuar seu parceiro preciso ser algo mais do que um “atleta fantasiado”!



Figura 18 – Falcão e Capitão América discutem no Harlem. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

QUADRANTE 1:

Capitão América: Sam... Se isso te faz se sentir tão mal, vou fazer o que puder para ajudar... Ainda que ache mesmo que você está bem do jeito que é. Além disso, como planeja conseguir poderes extras? A *Macy's* não costuma fazer liquidações dessas coisas o tempo todo, sabe?

QUADRANTE 2:

Falcão: Bom, imaginei que os *Vingadores* pudessem bolar alguma coisa.

Capitão América: Hmmm, talvez *Hank Pym* pudesse inventar um soro pra você... ou *Tony Stark* pudesse projetar algo mecânico...

Falcão: Não eles, não...

QUADRANTE 3:

Falcão: Na verdade o cara que eu tinha em mente era o *Pantera Negra*. Pelo que você me contou das maravilhas científicas que ele ajudou a criar em seu país escondido, eu diria que ele é tão bom quanto os outros... E é Negro... O que me deixaria mais à vontade.

O dialogo da figura 17 denota a intenção do *Falcão* em adquirir poderes para se equivaler ao Capitão América. A narrativa sugere a intenção do *Falcão* em construir uma igualdade de oportunidades entre brancos e negros. A intenção do Capitão América de oferecer ajuda, sugerindo algumas alternativas para potencializar sua força de combate é interpretada como preconceito. Mas *Sam Wilson* decide seguir o arquétipo de solidariedade entre os afro-americanos, preferindo pedir a cooperação de *TChalla*, por serem da mesma etnia. Segundo ele, não haveria nenhum tipo de constrangimento por parte de ambos. Na sequência da história o *Pantera Negra* cria um par de asas de “*Vibranium*”²⁶ que o proporciona voar como a ave que inspirou o codinome que o batizou como super-herói.

²⁶*Vibranium* é um metal fictício que aparece nos quadrinhos publicados pela *Marvel Comics*.



Figura 19 – O Falcão recebe as Asas do Pantera Negra. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

A entrada do *Falcão* nos *Vingadores*, no final dos anos de 1970, representa a tentativa da *Marvel Comics* de incluir as “minorias” na vanguarda da editora. Essas representações sociais e de identidade se dão por diversos fenômenos e objetivos de uma dada sociedade. De acordo com Denise Jodelet (2001), as histórias em quadrinhos como qualquer mídia, mas com uma linguagem peculiar, é importante para os leitores compreenderem o discurso numa

perspectiva reduzida que possibilite caracteriza-lo e organizá-los para entendê-la como: “ [...] uma forma de conhecimento, socialmente elaborada e partilhada, com o objetivo prático, e que contribui para a construção de uma realidade comum a um conjunto social. Igualmente designado como saber de senso comum...” (JODELET, 2001, p. 22).

25¢

176

AUG

02453

©

CAPTAIN AMERICA

AND
THE
FALCON

HOLD,
STEVE ROGERS!
THOU KNOWEST
NOT WHAT
THOU **DOST!**

WRONG, THUNDER GOD!
I KNOW EXACTLY
WHAT I'M DOING!
I'M RENOUNCING MY
CAPTAIN AMERICA
IDENTITY--

FOREVER!

CAPÍTULO III

A MUDANÇA DE PARADIGMAS NAS HISTÓRIAS DO
CAPITÃO AMÉRICA

3.1 Capitão América em crise

Segundo Luiz Carlos Iasbeck (2009), o imaginário das pessoas opera como aparato representativo de uma determinada corrente das massas, permitindo conferir uma identidade própria, facilitando um reconhecimento em suas bases, recusas e anseios. Assim sendo, o conceito de identidade está diretamente relacionado ao discurso pelo qual são construídas e apresentadas, ou seja, a partir do momento que o discurso incorpora as práticas sociais, condiciona a comunicação social, presumindo que uma ideia não se propaga sem o diálogo com opinião coletiva.

De acordo com Stuart Hall (2006), os discursos, os indivíduos e as representações são heterogêneos, precisam estar em sintonia, podendo surgir de algum fenômeno em comum. Todavia, as identidades nacionais podem ser um elemento imaginário, a partir de determinadas questões culturais de uma sociedade, reproduzida pelos indivíduos, que incorporam esses valores de maneira espontânea:

No mundo moderno, as culturas nacionais em que nascemos se constitui em uma das principais fontes de identidade cultural. Ao nos definirmos, algumas vezes dizemos que somos ingleses ou gauleses ou indianos ou jamaicanos. Obviamente ao fazermos isso estamos falando de forma metafóricas. Essas identidades não estão literalmente impressas em nossos genes. Entretanto, nós efetivamente pensamos nelas como se fossem parte da nossa natureza essencial (HALL, 2006, p. 47).

Em outras palavras, o autor entende que essa construção da identidade nacional se dá por diversos meios, a exemplo da história, literatura, mídia e cultura popular. A construção dessa “identidade nacional” não é permanente, portanto, é uma construção dinâmica, e alguns traços que ajudam a forma-la como conceito não é compartilhada e aceita por todos em uma comunidade, como afirma Hall (2006), “as identidades nacionais não subordinam todas as formas de diferença e não estão livres do jogo de poder, de divisões e contradições internas, de lealdade e de diferenças sobrepostas (HALL, 2006, p. 65)”

A *Marvel Comics*, desde a década de 1960, embarcou num novo modelo de representação da cultura vigente através de seus personagens, construindo novas narrativas quadrinizadas a partir de uma mitologia moderna baseada em novos paradigmas, abordando demandas sociais de cada época. No plano real da conjuntura política do país entre 1965 e 1969, a política externa vigente se conduzia para uma marcha diferente, devido ao sangrento combate no sudoeste asiático, no auge da guerra fria os ‘Estados Unidos estavam mergulhados em conflitos domésticos, provocando questionamentos sobre a eficiência de sua política externa.

De acordo com José Arruda (2005), o auge da crise eclodiu no ano de 1968, potencializado pelo assassinato de Martin Luther king, causando grandes problemas ao governo junto à comunidade afro-americana. Outro assassinato de grande repercussão no mesmo ano foi o do candidato democrata à presidência, Robert Kennedy, irmão de JFK. O presidente da época, Lyndon Johnson, diante dos efeitos sociais negativos causados pela guerra do Vietnã, desiste da reeleição no ano de 1968. A desistência de Lyndon Johnson em concorrer à presidência abriu espaço para a eleição do republicano Richard Nixon, que assume o governo com a incumbência de estabelecer, o mais rápido possível, um acordo de paz com o Vietnã, e tentar retomar a estabilidade política social que foi desgastada durante a guerra.

De acordo com Arruda (2005), o desgaste na política dos EUA por conta da guerra do Vietnã propicia a aproximação de Nixon com um país comunista e mesmo tendo uma boa política externa não evitou a crise interna, ajudou a minar sua popularidade paulatinamente. Para piorar a situação, Nixon estava implicado com o caso de investigação do Partido Democrata no edifício Watergate na cidade de Washington e que ficou conhecido como o “caso Watergate”, que levou à renúncia do presidente. Esse fato só agravou a desconfiança da população nas instituições, toda essa turbulência no cenário político e social dos EUA inspirou o roteirista Steve Englehart a produzir um arco de histórias para o Capitão América em que o caso Watergate refletia diretamente no cerne dos valores do herói patriota, que começa a mudar seu conceito com o intuito de se conectar a nova conjuntura de um país abalado por atos de corrupção.

Steve Englehart entendia que o Capitão América representava a “cara da América”, o problema era que o personagem foi forjado no paradigma da cultura norte-americana da década de 1940. De acordo com Stuart Hall (2006), a “narrativa da nação” é fruto do imaginário de uma identidade nacional, constituído de algumas imagens, perspectivas, ambientes, fatos históricos e simbologia. Neste caso, a narrativa é de suma importância para identificar a cultura nacional, a narrativa retrataria a identidade desse povo fundada nos mitos e herança simbólica dos fundadores da pátria.

Por ser um personagem fora do seu tempo, era imprescindível reformular a narrativa de suas histórias pra dialogar e cativar os leitores dessa nova geração. Nessa perspectiva, Englehart teve que adaptar o personagem conforme a necessidade do sistema, levando em consideração a receptividade de seus leitores, para funcionar como porta-voz dessa nova

geração, evitando os erros da formula fracassada da fase “caçador de comunista” na década de 1950, que teve a revista cancelada por rejeição do público. Esses conflitos de opiniões e suas contradições internas, inerentes a um personagem fora do seu tempo e desconectado de suas utopias foi um problema recorrente ao longo de suas novas histórias.

Segundo Umberto Eco (2008), para criação de um personagem, a conjuntura e país determinam as bases que ajudaram na proposta criativa do autor, em síntese, a criação do artista seria o resultado da projeção contextual como movimento funcional da interpretação. Ou seja, a obra manifesta-se como representação contextualizada, o contexto é um detalhe de suma importância na produção do autor, configurando-se como parte inseparável do produto artístico, explicitado por Eco como um método circular:

O método circular consiste: em elaborar descrições dos dois contextos segundo critérios homogêneos; focalizar homologias de estruturas entre o contexto estrutural da obra, o contexto histórico social e outros contextos. Percebemos assim como a obra reflete o contexto social podendo definir-se em termos estruturais pela elaboração de sistemas complementares. (ECO, 2008, p. 183).

Partindo do pressuposto da afirmação de Umberto Eco (2008), podemos entender que o artista para criar seus personagens provavelmente estará submetido ao contexto social vigente, em outras palavras, estaria munido de verdades pré-estabelecidas, oriundas de paradigmas, respaldado por uma estrutura em que ele está inserido como agente social, sendo influenciado por esse meio, determinando seu comportamento em face à realidade do mundo que vive. Esse indivíduo, mesmo de forma imperceptível, é abastecido desde criança de valores e práticas que o constrói como indivíduo particular, imerso em um mundo formado de infinitas opiniões e conceitos que se transformam, moldam-se, podendo ser substituídos por outros para legitimar e definir padrões ou desmerecer outros.

A manifestação dessas práticas em um contexto faz com que o indivíduo entre num processo de julgamento, fazendo uma interpretação do meio à sua maneira, seu lugar social de produção, participa de suas criações. A partir dessa análise do contexto e das práticas sociais, segundo Reblin (2015), se estabelece uma estrutura formada do contexto, interpretação e representação manifestada na produção seja ela qual for:

Não há, pois, vida humana sem história e é por isso que elas estão por todo lugar: nas mais diferentes produções artísticas e culturais, nos objetos, nas relações interpessoais que são construídas no dia a dia. Cada aspecto do universo humano possui uma significação que remete a uma história e cada história (e estória, ou história de ficção) apresenta aspectos desse universo em que cada qual está inserido, compartilha e vive: política, economia, comportamento, culinária, ética, religião. (REBLIN, 2015, p.17).

A partir dessa perspectiva, entendemos que as HQs norte-americanas sempre tiveram como particularidade a representação de seus personagens como indivíduos identificados de forma intrínseca com seu país, conseqüentemente, conectada diretamente com sua cultura, atuando como instrumento propagador de seus costumes. Seus inimigos geralmente retratados como estrangeiros com desejos de dominação, o que foi potencializado pela política antagonista do contexto de guerra fria. Esse discurso ideológico forte contaminava os quadrinhos da época que de modo metafórico pretendia refletir o desejo dos norte-americanos em serem os únicos defensores do mundo e portadores da ideia de “liberdade e justiça”. De acordo com Edgar Morin (1975), essa aclamação dos heróis nacionais fazia parte da construção da mitificação construída pela cultura de identificação, projetando a figura do herói com a do país, baseada em experiências passadas de adversidades e triunfos, assumindo a forma de mãe pátria a quem devemos amar e o Estado a quem devemos obediência.

A partir dessa ideia de identidade, segundo Teixeira Coelho (2008), qualquer identidade não é fixa, as identidades como as culturas são mutáveis, em eterno processo de transformação, ou seja, toda identidade ou cultura se refaz a partir de si mesma e transcende sua própria estrutura ou modelos aos quais foram conferidas. De acordo com Howe (2012), o fracasso da narrativa ufanista desde a década de 1950, influenciado pelo Macarthismo, fez com que a *Marvel Comics* descartasse essa estrutura arcaica de contar suas histórias.

Podemos entender a partir das questões expostas acima que o Capitão América estava inserido num contexto extremamente desfavorável na década de 1960 e 1970. De acordo com Howe (2012), fica claro que o personagem está gravado no imaginário popular de forma pragmática, entretanto, a crise política da época, a falta de credibilidade da população para com as instituições afetou diretamente a figura do Capitão América como representante dos “valores da América”, conseqüentemente, refletida na queda acentuada das vendas da HQ do herói:

Capitão América, que, apesar dos trinta anos de seu personagem, mal vendia. “Estávamos no meio da guerra do Vietnã”, escarneceu Englehart, “e tinha lá esses caras com a bandeira no peito, todo mundo passando vergonha”. Englehart livrou-se da retórica mais reacionária do personagem e lhe conferiu uma carga liberal-humanista. As primeiras edições de Englehart em *Capitão América* explicaram porque, se o personagem estivera encerrado num bloco de gelo desde o fim da segunda guerra mundial (HOWE, 2012, p. 153).

Englehart, ao assumir o projeto de reformular as histórias do Capitão América, em meados da década de 1960, ajudou a *Marvel Comics* na quebra de paradigma, fazendo com que o personagem assumisse uma nova postura mediante às mudanças históricas em meio à turbulência em que o país vivia. Ou seja, deixando para trás antigos mitos e identificando-se com um sentimento compartilhado pela grande massa nacional, que retrata o orgulho patriota menos “rígido” e mais “humano”, seguindo apenas seu ideal incorruptível. Essa nova fase do Capitão América alavancou as vendas da sua HQ, a *Marvel Comics* deu totais condições para Englehart desenvolver uma narrativa diferenciada na construção de um arco de histórias que mudaria de forma contundente o perfil do personagem.

A construção da trama vinha sendo desenvolvida desde a revista *Capitain America and the Falcon* # 169 de janeiro de 1974 que a princípio seguia a linha editorial que abordava as questões sociais da época, como vimos anteriormente. A parceria com *Falcão* e a inserção de outros personagens que representavam as minorias foram de fundamental importância para produzir as condições necessárias para Englehart trabalhar a construção do antagonista perfeito para o novo momento em que o Capitão América se encontrava. Agora, o inimigo do *sentinela da liberdade* deixaria de ser uma ameaça externa, para converte-se no próprio Estado, seu inimigo mais perigoso.

Englehart aproveita essa temática forte para engajar o Capitão América junto às causas emergentes da época, mobilizando aliados para ajudá-lo a combater um inimigo interno, que tinha o objetivo de desacreditar as instituições, corromper o Estado e tomar o poder. Essa saga ficou conhecida como *Império Secreto*. Esse arco trouxe grandes transformações narrativas para o personagem. A principal novidade foi o engajamento dos *X-Men* e outros super-heróis negros, trabalhando em conjunto com o Capitão América no combate ao *Império Secreto*.

Na trama, o Capitão América vê na televisão de uma vitrine de loja um comercial, supostamente do governo, veiculado por um órgão chamado de CRAP (*Comittee Reagan American's Principless*)²⁷, incitando ataques ao herói, acusando-o de ser um vigilante que age sem supervisão, com motivações particulares, não seguindo qualquer protocolo determinado pelas autoridades, atuando praticamente como um justiceiro (Figura 19).

²⁷**Em tradução livre:** Comitê para Recuperar os Princípios da América.



Figura 20 – Capitão América sofre ataques da CRVA. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

QUADRANTE 1:

Bloco de narração 1, reportagem televisiva: “Bom dia companheiros americanos esse é um homem que muitos de vocês conhecem como: o Capitão América”

QUADRANTE 2

Bloco de narração 2, reportagem televisiva: “Durante anos o Capitão tem sido uma comissão de julgamento de um homem só, atacando qualquer um que ele considere um criminoso. Alguns claramente erram...”

QUADRANTE 3

Bloco de narração 3, reportagem televisiva: “Mas outros erram cidadãos comuns... Homens que as agências legais reconhecidas nunca haviam perturbado!”

QUADRANTE 4

Bloco de narração 4, reportagem televisiva: “De fato, as agências legais reconhecidas quase nunca estão envolvidas na impetuosa busca do Capitão América por seu conceito próprio de lei e ordem. Ele não é bem-vindo por exemplo na SHIELD!”

QUADRANTE 5:

Bloco de narração 5, reportagem televisiva: “Quem é o Capitão América? Ele envolve a si mesmo na altiva bandeira de nossa nação, ainda que ninguém de nosso governo seja responsável ou assuma a responsabilidade... por suas ações!”

QUADRANTE 6:

Bloco de narração 6, reportagem televisiva: “Talvez o motivo para isso esteja nas substâncias químicas... que, dizem os rumores criaram suas habilidades incomuns em um laboratório secreto!”

QUADRANTE 7:

Bloco de narração 7, reportagem televisiva: Porém ele continua a vagar pelas ruas atacando à vontade quem quer que o desagrade! Ele afirma fazer tudo isso pela América!”

QUADRO 8:

Bloco de narração 8, reportagem televisiva: A sua América!

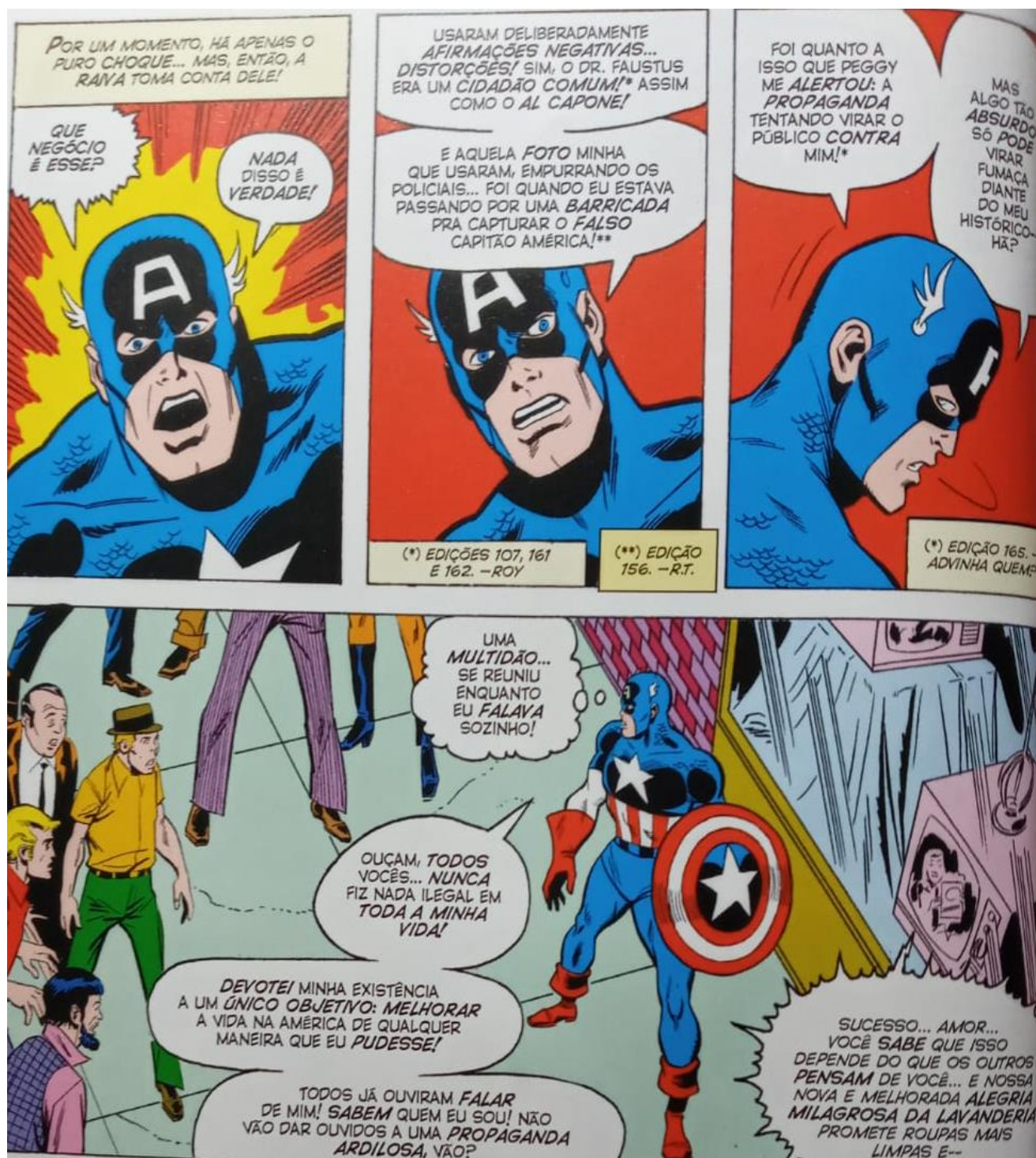


Figura 21 – Capitão América desmentindo a propaganda do governo. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

No discurso exposto na figura 20 é interessante perceber que Englehart deixa explícito que a propaganda caluniosa dirigida ao Capitão América é direcionada apenas aos personagens da trama, sem envolver o leitor diretamente no questionamento sobre a real postura do Capitão América, deixando claro que as acusações a ele são caluniosas. Englehart permite ao leitor checar as informações sobre a inocência do *Capitão*, através das caixas de diálogo dos quadros da figura 20, abaixo. Nessas, o próprio autor contradiz as acusações do governo, e dá total credibilidade a *Steve Rogers*.

Ainda analisando a figura 20, podemos perceber o belíssimo trabalho gráfico do ilustrador Sal Bucema o irmão do ilustrador da revista do *Conan o Bárbaro*, Jhon Bucema, fica claro os detalhes estéticos da imagem, ao retratar nos três primeiros requadros as expressões do Capitão América, no requadro 1, sua expressão facial denota surpresa e raiva, no requadro 2, sua expressão facial denota indignação e um leve raiva, , no requadro 3, sua expressão facial denota a sensação de estar sendo observado. Os três primeiros requadros se completam na perspectiva de (discurso e imagem), marca registrada da fase da revista do Capitão América roteirizada por Englehart e ilustrada por Sal Bucema. Considerada por muitos a melhor fase da HQ do personagem, por essa junção de ótimos roteiros com artes muito bem feitas.

QUADRANTE 1:

Bloco de narração: Por um momento, há apenas o puro choque... mas então, a raiva toma conta dele!

Capitão América: Que negócio é esse? Nada disso é verdade!

QUADRANTE 2

Capitão América: Usaram deliberadamente afirmações negativas... Distorções! Sim, o Dr. Faustus era um cidadão comum! Assim como o Al Capone! E aquela foto minha que usaram empurrando os policiais... foi quando eu estava passando por uma barricada pra capturar o falso Capitão América.

QUADRANTE 3

Capitão América: Foi quanto a isso que Peggy me alertou: A propaganda tentando virar o público contra mim! Mas algo tão absurdo só pode virar fumaça diante no meu histórico.

QUADRANTE 4

Balão de pensamento, Capitão América: Uma multidão... se reuniu enquanto eu falava sozinho!

Capitão América: Ouçam, todos vocês... Nunca fiz nada ilegal em toda a minha vida. Devotei minha existência a um único objetivo: melhorar a vida na América de qualquer maneira que eu pudesse! Todos já ouviram falar de mim! Sabem quem eu sou! Não vão dar ouvidos a uma propaganda ardilosa, vão?

Ainda na figura 20, é importante destacar que a imagem acompanha a narrativa escrita. O herói expressa uma reação de surpresa e indignação diante das acusações. De forma contundente, seu olhar se dirige diretamente aos leitores e os questiona: “você acreditam nisso?” Na sequência da trama, o Capitão América segue em uma busca desesperada por provas de sua inocência e dos responsáveis pela denúncia.

Steve Rogers, corroído pela sensação de ser injustiçado, e comportando-se de maneira impulsiva, comete alguns erros que o prejudicam na sua tarefa de esclarecer os fatos, erros que estavam supostamente premeditados pelos vilões, que contavam com isso, para fazê-lo cair em sua armadilha, como podemos perceber na figura 21, abaixo. Em uma atitude desesperada, o *Capitão* persegue e ataca um suposto “cidadão”, em frente a algumas pessoas, mas na verdade, se tratava do vilão *Saltador* (Tumbler).

Na perseguição, o *Capitão* o agarra pela perna e o joga ao chão, nesse instante, o saltador misteriosamente morre de forma instantânea, sendo explicada a sua morte no quadro 3 da figura 21. A partir desse ocorrido, o vilão *Quentin Harderman*, misturado à multidão, aproveita a cena para acusar o Capitão América de assassinato, como podemos constatar nos diálogos da figura 21:



Figura 22 – Capitão América acusado de assassinato. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

QUADRANTE 2

Capitão América: Hã? Qual é a sua agora! Saltador? Tentando escapar no fingimento?

QUADRANTE 2

Balão de pensamento Quentin Harderman: como planejei! Esse otário nem soube que era uma cilada o tempo todo!

Capitão América: Esperem! E ele está... morto mesmo!

QUADRANTE 7

Transeuntes: E eu... não acredito! Mas você viu moça... assim como o resto de nós! O Capitão América o matou!

3.2 Capitão América e o escândalo do Watergate.

Quando Steve Englehart escrevia as histórias do Capitão América entendia que o personagem não era apenas um importante símbolo do exército norte-americano, que estava de prontidão para combater qualquer inimigo dos EUA, mas, também, um representante do sonho americano. O contexto da década de 1970 e os antecedentes, como vimos anteriormente, fez com que Englehart reinterpretasse o caso Watergate, inserindo o personagem nessa conjuntura desfavorável ao próprio conceito que o criou. Ou seja, esse escândalo de corrupção do governo estadunidense desencadeou a quebra do sonho americano, afetando diretamente a base ideológica do Capitão América, que tinha como pilares de sua luta a defesa dos valores e ideias que ajudaram a fundar os EUA.

A interpretação do Capitão América de Englehart propiciou uma nova representação do sonho americano, fundada em novos ideais, que permitissem uma visão mais crítica, tendo como referência a contracultura norte-americana e os movimentos de contestação das minorias e as causas afro-americanas, como vimos anteriormente. A introdução do *Falcão* nas histórias do Capitão América motivou os roteiristas a tratar diretamente com as questões sociais que assolavam a comunidade afro-americana na década de 1960. Na trama a relação entre o herói patriota branco e o herói negro do Harlem expôs o Capitão América a uma realidade que ele não estava acostumado, Englehart tenta inserir o personagem em uma

perspectiva que não fazia parte do sonho americano pelo qual ele lutava. Os problemas raciais estavam em evidência e a parceria entre os heróis de etnia diferentes representava essa mudança em seu perfil para atender as novas demandas do público.

Nessa perspectiva, podemos destacar a importância da metáfora nos quadrinhos para explicar fenômenos que não eram entendidos de forma didática. Por ser uma leitura direcionada a crianças e jovens, o uso da metáfora é frequentemente utilizado nas HQs, principalmente no gênero de super-heróis, utilizando essa linguagem para difundir alguma mensagem de fatos ou problemas sociais de cunho polêmico, tornando-o de fácil entendimento ao público em geral.

A década de 1960, com todo seu processo de mudança social, trouxe uma consciência política, que foi incorporada pelos escritores e roteiristas de quadrinhos, que introduziram paulatinamente esse posicionamento político em suas obras. Englehart era quem mais representava essa empatia contracultural. Podemos entender que diante das circunstâncias o trabalho de Englehart representava uma leitura mais dinâmica sobre o Capitão América, ou seja, uma visão mais politizada de um personagem de ficção conectada à realidade da década de 1970, e que dialogava com problemas reais. Essa nova abordagem do personagem sob o olhar crítico de Englehart seria fruto da impetuosidade da juventude que, segundo ele: “Eu tinha vinte e poucos anos na década de 1970, e eu não queria respectivamente falar de política, mas eu prestava atenção na era que eu estava trabalhando, eu não via como colocar o Capitão América lutando contra supervilões naquele momento”²⁸. Englehart, nas histórias do Capitão América, além das histórias políticas, queria tratar as contradições do personagem criado na década de 1940 e sua complexidade discursiva, a partir de uma perspectiva da década de 1970, atraindo leitores mais adultos.

Como vimos anteriormente, Englehart, no arco *Império Secreto*, criou toda uma conspiração da mídia para desacreditar o Capitão América, através de um falso órgão do governo chamado Comitê para Recuperar os Princípios da América (CRPA), que inicialmente desperta a desconfiança da sociedade sobre o Capitão América, todavia, ele consegue limpar seu nome, por ventura, descobre uma trama interna de um grupo criminoso conhecido como *Império Secreto* para dominar o país, encabeçado por um indivíduo encapuzado conhecido por *Número 1*. Englehart usou a temática do escândalo do Watergate de forma representativa

²⁸ Trecho extraído do documentário Super-heróis decifrados disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JzLMDFkme0>, ultimo acesso em 25.08.2020.

em suas histórias traçando um paralelo, conectando as ações do *Número 1* com a corrupção política desencadeada pela investigação do caso Watergate (figura 22).



Figura 23 – Aparição do Número 1, líder do império secreto. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

QUADRO 1

Número 1: A América está aturdida pelos golpes contínuos! primeiro, a derrocada de seu maior símbolo. Depois o fortuito do escândalo do Watergate! Há se ao menos soubéssemos que isso estava para acontecer! Como teria simplificado nosso trabalho.

QUADRO 2

Número 1: O Comitê para Recuperação dos Valores da América. Um nome impressionante, mas assepticamente sem sentido. maciçamente apoiado! O público ficou ansioso, até grato. Em seu desejo por um novo e imaculado herói.

Percebemos na figura 21 que Englehart no quadro 1 cita diretamente o Watergate, ou seja, além de usar a metáfora da crise política norte-americana como pano de fundo para sua inspiração na trama do arco *Império Secreto*, ele também faz a conexão direta com a realidade. No quadro 2 o *Número 1* ressalta que a população está desacreditada da figura do herói patriota e que necessita de uma nova alternativa, o que reflete a crítica social e pessoal de Englehart sobre a descrença nas instituições e na política norte-americana, e o Capitão América sem dúvida fazia parte dessa ideologia.

Esse efeito midiático ao qual o Capitão América foi submetido é um fator importante na narrativa desse arco. Na edição de *Captain América and Falcon #169*, Englehart enfatiza, no início da trama e em todo instante, a influência da mídia sobre as pessoas em relação às instituições públicas, a perseguição e a campanha de desacreditar o Capitão América é um exemplo disso. Essa primeira parte da construção da trama do *Império Secreto* resultaria na destruição da reputação das instituições, e na grave crise política norte-americana, como uma cristalina referência a atuação da imprensa na conjuntura do país, com todos os desdobramentos do caso Watergate.

O efeito catastrófico que o Watergate causou na sociedade estadunidense pode ter sido a experiência mais traumática da história política dos EUA. O caso Watergate foi um marco do ponto de vista investigativo, pois, expôs as entranhas do jogo político de sabotagem do processo democrático. Como aponta Carl Bernstein e Bob Woodward no livro *Todos os Homens do Presidente*:

O que o Watergate fez foi demonstrar que a investigação jornalística é parte do equilíbrio entre os poderes na democracia. E fez isso com tanta intensidade, com tanta eloquência que, hoje, quarenta anos depois, ainda conseguimos contemplá-lo como um cume imponente na cordilheira que é a história da imprensa (BERNSTEIN, WOODWARD, 2014, p. 19).

Como vimos anteriormente, o caso Watergate foi fruto de uma frenética investigação jornalística que desencadeou um dos maiores escândalos políticos nunca visto antes na história dos EUA. De acordo com Bernstein e Woodward (2014), a partir da memorável investigação jornalística dos dois, que narram em detalhes todos os acontecimentos do escândalo desde junho de 1972, quando cinco homens, ao tentar arrombar a sede do partido democrata em Washington, foram presos no conjunto de edifícios do Watergate. Um dos grandes jornais da época, *Washington Post*, escalou Bob Woodward para fazer a cobertura do caso; pouco tempo depois, Carl Bernstein juntou-se a ele para ajudar a apurar os fatos.

Entretanto, tudo começou em novembro de 1968, quando o republicano Richard Nixon venceu o democrata Hubert Humphrey nas eleições presidenciais norte-americanas, tornando-se o 37º presidente do país, empossado em janeiro de 1969. Já em junho de 1971 começam a ser publicados documentos considerados “ultrassecretos” pelo *The New York Times*, chamados de “papéis do pentágono” que contiam descrições de algumas ações do exército norte-americano no Vietnã desde os primeiros anos da guerra fria, a repercussão desse tema chamou a atenção do *Washington Post* que também passou a publicar os arquivos secretos.

Esse furo jornalístico gera desconforto na Casa Branca em Washington, que envia uma equipe de agentes com a missão de impedir o vazamento, obra do psiquiatra Daniel Ellsberg, que trabalhava no departamento de Estado. O desfecho do caso Watergate ocorreu na madrugada de 17 de junho de 1972, quando os cinco homens foram presos tentando arrombar o Comitê Nacional Democrata no edifício Watergate. Dois dias depois a imprensa divulga os nomes dos invasores e revela que um dos integrantes, McCord, era o coordenador de segurança do Comitê de reeleição na campanha de Richard Nixon. Em 1 de agosto de 1972 é divulgado um depósito de 25 mil dólares na conta de um dos homens presos no prédio do Watergate, que supostamente seria destinado a campanha de reeleição do presidente Nixon. A princípio, o que parecia cobrir um caso banal, transformou-se numa complexa trama de espionagem política. Bernstein e Woodward, a partir de sua minuciosa investigação, com base nas informações privilegiadas de um informante secreto conhecido por “Garganta Profunda”,

descobriram fundos secretos condicionados ao Comitê Nacional Republicano com o objetivo de financiar atos de sabotagem atribuídos aos democratas.

Segundo Bernstein e Woodward (2014), todo esse esquema investigativo expôs o escândalo político do Watergate à sociedade norte-americana, demonstrando que não apenas os homens do presidente utilizavam as escutas ilícitas, mas o presidente Nixon também. Mesmo reeleito com uma boa margem de aceitação, o escândalo do Watergate minou a confiança da sociedade na sua idoneidade devido às sucessivas denúncias. Em 7 de fevereiro de 1973, o Senado decide por unanimidade a composição de uma comissão de inquérito sobre o caso Watergate. Em maio do mesmo ano, as audiências do caso Watergate são iniciadas pela Comissão do Senado, sendo transmitidas ao vivo para todo país. Em pronunciamento à nação, o presidente Nixon nega veementemente ter qualquer conhecimento prévio do caso Watergate, rejeitando qualquer participação e acobertamento dos envolvidos.

Em outubro de 1973, ocorre um conjunto de episódios denominados de “o massacre de sábado à noite” que colocaria mais pressão no barril de pólvora que tinha se tornado o caso Watergate, uma suposta interferência do governo, que levou Archibald Cox, o promotor especial do Watergate, a ser demitido por ter, anteriormente, intimado o presidente Nixon a fornecer as gravações do grampo, que era parte da investigação. A demissão de Cox levou também o procurador geral e seu vice a renunciarem. Os rumores pelo impeachment de Nixon, a pressão interna e da imprensa o faz entregar algumas fitas da investigação. Mesmo continuando a alegar inocência, os advogados da Casa Branca propõem ao presidente que renuncie. A Suprema Corte decide que Nixon deve entregar as 64 fitas que continham diálogos do presidente. No entanto, ele recusou-se a fornecer as fitas e fez um pronunciamento em rede nacional sugerindo entregar as transcrições dos áudios de forma editada. A comissão de justiça não aceitou a proposta do governo e por totalidade de votação resolveu abrir o processo de impeachment, alegando obstrução de justiça, uma clara tentativa de encobrir os atos dos envolvidos no caso Watergate e, devido à pressão constante, em 8 de agosto o presidente Nixon renuncia em pronunciamento à nação.

Todo esse contexto de instabilidade política na conjuntura dos EUA inspirou Englehart, durante meses, a instigar os leitores a acompanhar a saga *Império Secreto*, fazendo o Capitão América passar por diversos problemas durante a trama, como vimos anteriormente. Em *Captain America and Falcon # 173* de maio de 1974, o Capitão ganhou ajuda dos *X-Men*, *Pantera Negra* e *Falcão* e iniciou uma jornada junto aos seus aliados para

desmascara o *império secreto* e limpar seu nome. Na edição de *Captain America and Falcon # 175 de julho de 1974*, a trama chega ao cume quando o Capitão América e seu aliados triunfam sobre seus inimigos numa batalha épica nos jardins da Casa Branca, desmantelando os planos de sabotagem do “*establishment*” pela organização fascista *império secreto*. Entretanto, o líder do *império secreto* (*Número1*) consegue fugir para dentro do salão oval da Casa Branca. O Capitão América persegue o vilão e consegue intercepta-lo e, num ato de impulsividade, arranca a máscara do inimigo, e o herói é surpreendido pelo que vê. O chefe do *império secreto* supostamente seria um componente do alto escalão do Governo ou o próprio presidente dos Estados Unidos! Como podemos constatar nos diálogos da (figura 23)



Figura 24 – Capitão América arranca a máscara do líder do império secreto. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

QUADRANTE 1

Bloco de narração: A perseguição pelos corredores escuros é rápida e curta.

Capitão América: Muito be, rapaz: Fim da linha!

QUADRANTE 2

Capitão América: Agora vamos dar uma olhada embaixo do capuz antes de..... Meus Deus! Você!

QUADRANTE 3

Capitão América: Mas você é.....

Número 1: Exatamente! Mas um alto cargo político não me satisfaz! Meu poder ainda era muito restrito pelas legalidades!

QUADRANTE 4

Número 1: Apostei num golpe pra me dar o poder pelo qual ansiava... E parece que perdi essa aposta! Vou trocar minhas fichas então!

Capitão América: Não espere....

O Capitão América fica chocado com a identidade do *Número 1*, entretanto, Englehart deixa o vilão num plano da imagem que não permite ao leitor identificar o rosto do inimigo. Na figura 23 podemos constatar o paralelo traçado entre os planos do vilão em relação à política corrupta inspirada no caso Watergate. O envolvimento de Richard Nixon no escândalo do Watergate foi a principal referência para o autor na construção da trama *Império Secreto*, todavia, mesmo não havendo qualquer conexão explícita no desenho da (figura 23) entre o *Número 1* e Nixon, Englehart tinha o propósito de guiar o leitor a presumir que o vilão fosse o presidente dos Estados Unidos.

O clímax da trama tem um desfecho sombrio, que levou ao suicídio do vilão, que teve a máscara arrancada pelo Capitão América, todavia, o rosto do vilão permanecia furtivo, essa ocultação da face do *Número 1* na imagem representaria a vergonha que o vilão sentia perante a opinião pública, também podemos entender como uma metáfora política, ou seja, o suicídio

do Número 1 refletiria a necessidade de renúncia de Nixon, em outras palavras, o suicídio político!.



Figura 25 –Capitão América deixando o jardim da Casa Branca. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

O suicídio do vilão resultou em consequências devastadoras para o herói patriota, toda a constatação da corrupção que permeava as mais altas patentes da república estadunidense fez com que o Capitão América se sentisse traído pelo seu próprio país, destruindo os ideais que o constituíram como defensor dos interesses dos Estados Unidos. Observemos os diálogos da figura 24.

QUADRANTE 1

Bloco de narração: Um homem pode mudar em fração de minuto. Esse homem confiava no país em que nasceu... viu suas falhas...

QUADRANTE 2

Bloco de narração: Mas confiava na estrutura básica... em seus objetivos declarados... sua virtude de longa data.

QUADRANTE 3

Bloco de narração: Esse homem agora está destroçado por dentro como milhões de outros estadunidenses, cada um a seu modo, ele viu essa confiança ser ridicularizada! Esse homem é o Capitão América.

O choro do Capitão América reflete toda sua frustração, provocando-lhe uma profunda reflexão, ele se questiona sobre o que o fez lutar em nome do governo desde a segunda guerra, essa desilusão converte-se em uma mudança de postura que reflete a quebra de paradigma no personagem, nunca vista antes na história do Capitão América.



Figura 26 –Capitão América refletindo sobre os valores da América. **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

Na edição de *Captain America and the Falcon #176*, de agosto de 1974, Englehart faz uma recapitulação da história do Capitão até o suicídio do *Número 1*, e reforça a confusão mental causada ao herói, tendo sua base ideológica destruída pelo desfecho do plano do *Império Secreto* e toda repercussão do escândalo do Watergate. Autoquestionando-se “como ainda as pessoas cofiam em heróis?” Esse questionamento do Capitão denota a dúvida sobre qual o sentido de ter lutado todos esses anos em defesa dos interesses do país onde nasceu? o que ele fez com seu heroísmo? Esse processo de ruptura com a estrutura do sonho americano, um dos pilares da sociedade estadunidense, já vinha sofrendo sérios danos desde a guerra do Vietnã. A partir do Watergate e do final da trama do *Imperio Secreto*, Englehart deixa claro sobre o Capitão América para os leitores que os valores democráticos, de justiça e liberdade, os quais serviram de bandeira para a estrutura político-social dos EUA, revelam-se ilusórios, inclusive pelas escolhas dos americanos de quem os representavam. Como Podemos constatar nos diálogos da figura 25.

QUADRANTE 1

Peggy Carter: Muitas pessoas enfrentam o crime, ou inspiraram os outros... mas só você faz isso pelos Estados Unidos da América!

Capitão América: Só tem um problema com esse argumento Peggy...

QUADRANTE 2

Capitão América: A América não é essa entidade única de que você está falando. Ela mudou desde que assumi o nome.

QUADRANTE 3

Bloco de narração: “Houve um tempo, sim, em que o país enfrentou um agressor claramente hediondo e seu povo se uniu para enfrentá-lo!”

QUADRANTE 4

Capitão América: Mas agora nada é assim tão simples. Os americanos têm muitos objetivos... alguns deles, bem contrários aos dos outros! Na terra da liberdade, cada um de nós pode fazer o que quiser... pensar no que quiser. É assim que deveria ser... mas isso faz com que existam diferentes versões do que é a América.

QUADRANTE 5

Bloco de narração: “Então quando as pessoas de todo mundo olham para mim... Qual América devo simbolizar?”

Steve Rogers não consegue entender o que o levou a este ponto. Será que seus ideias estavam errados? Podemos perceber, na narrativa da figura 25, uma multiplicidade de interesses no âmbito da própria América, percepção de uma realidade que só foi possível quando o personagem se desvinculou da ideologia dominante da época de sua criação. Antes essa ideologia de poder poderia ser unificada e agora não mais. As décadas seguintes aflorou uma nova América de vários americanos. Interesses múltiplos, entre esses, quais seriam os interesses que comporiam verdadeiramente o perfil do Capitão América?

No mesmo período em que Nixon renuncia, Englehart termina o arco *Império Secreto*, com a desilusão do Capitão América com as classes políticas, o que leva o super-herói mais identificado com os EUA a renunciar ao manto do Capitão América. “*O sentinela da liberdade*” decide seguir a vida com sua identidade civil de *Steve Rogers*, como constatamos nos diálogos da figura 26.



Figura 27 – Steve Rogers informando que renega o manto de Capitão América **Fonte:** Coleção Oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. O Império Secreto. Editora Salvat de 2017.

QUADRANTE 1

Balão de pensamento, Capitão América: Então... é isso. Escutei todos eles, esperando de todo coração ouvir algum ponto de vista que ainda não tivesse considerado... E não ouvi. Estavam todos certos, cada um a seu modo... Todos ignoram o ponto principal.

QUADRANTE 2

Balão de pensamento, Capitão América: O governo me criou em 1941... pra atuar como seu agente na proteção do país... E ao longo dos anos, fiz o melhor que pude. Não fui perfeito... fiz coisas de que não me orgulho... mas tentei sempre servir minha nação.

QUADRANTE 3

Balão de pensamento, Capitão América: E agora descubro que o governo estava servindo a si mesmo.

QUADRANTE 4

Balão de pensamento, Capitão América: Não entendo! Eu simplesmente não entendo.

QUADRANTE 5

Bloco de narração: Ele estende a mão até a porta.

Balão de pensamento, Capitão América: Tudo mais que acontece... tudo mais... eu poderia aguentar, superar e seguir em frente, como sempre fiz...

QUADRANTE 6

Bloco de narração: Ele caminha em direção a seus amigos.

Balão de pensamento, Capitão América: Ele caminha em direção a seus amigos. Deus sabe que a decisão que eu tomei esta noite certamente vai afetar o mundo tanto quanto afeta a mim... Mas sou eu quem tem que ser ou não ser o Capitão América... aquele que deixa viver ou morrer... e eu sou aquele que viu tudo aquilo pelo que o Capitão América lutou se tornando uma fraude cínica!

QUADRANTE 7

Capitão América: Eu me perguntei se o Capitão América deveria morrer... e se teria a coragem de levar meu veredicto adiante. A resposta para as duas questões... É sim!

Bloco de narração: É isso aí pessoal... Nós garantimos que essa não seria uma típica história de ação e intriga... mas nosso propósito era compartilhar com você tudo o que se passava na cabeça do Capitão sobre isso, a noite mais importante de sua vida! Agora você pode compreender completa e realmente os incríveis e inesperados eventos dos dias que virão!

Englehart, quando decide que o Capitão América deveria romper com a estrutura que o criou e abandonar a carreira de super-herói, o fez apoiado por muitos leitores, através de cartas enviadas a *Marvel Comics*, compartilhando seu descontentamento em relação à repercussão dos desdobramentos do caso Watergate, criticando as falhas do sistema político estadunidense, assim como, o mau uso da mídia, que tende a sensacionalizar debates importantes, principalmente no campo político. Fala indiretamente na figura 26 com o leitor quando diz que o propósito dele era compartilhar com os leitores o que sentia *Steve Rogers* sobre tudo que aconteceu até sua renúncia ao manto de Capitão América, e que a partir desse momento novos e imprevisíveis eventos seriam possíveis nas futuras histórias do personagem.

3.3 Morre Capitão América e nasce o Nômade

A partir da edição de *Captain America and the Falcon #177*, de setembro de 1974, ao renegar sua atuação como Capitão América, *Steve Rogers* assume sua identidade civil, o que lhe proporcionava a sensação de estar livre do compromisso com o governo dos EUA, ou seja, não era mais um agente a serviço do “establishment”. Entretanto, Englehart ao quebrar com o arquétipo do herói patriota no estágio inicial, de acordo com Carol Pearson (1994), cada arquétipo representa uma missão específica de cada tipo de herói:

Cada arquétipo apresenta uma missão no mundo, bem como diferentes objetivos de vida e teorias sobre aquilo que dá significado à existência. Os órfãos buscam e temem exploração e o abandono. Os Mártires querem ser bons e vêem o mundo como um conflito entre o bem (cuidado e responsabilidade) e o mal (egoísmo e exploração). Os Nômades querem independência e temem o conformismo. Os Guerreiros lutam para ser fortes, para causar impacto no mundo, e evitam a incapacidade e a passividade (PEARSON, 1994, p. 30).

No caso de *Steve Rogers*, ele desiste de ser um símbolo icônico dos EUA para se tornar um vigilante urbano comum, usando o codinome de Nômade (Nomad), ou seja, passa a ser o andarilho que vaga de lugar em lugar buscando sua verdade interna, sem vínculo com uma pátria. A partir das referências dos arquétipos de heroísmo apresentados por Carol Person (1994), no caso do Nômade, ele identifica o inimigo mais forte e foge, diferenciando do Guerreiro que permanece na luta mesmo com todas as adversidades possíveis. Segundo Pearson (2014), as questões vindas do arquétipo do Nômade são importantes de serem analisadas por todos os indivíduos e sociedades para não se manter numa luta com o enfoque apenas na batalha, sem ter noção do significado da mesma, sendo esse o perfil adotado na construção do personagem Capitão América.

Nas edições #178 e # 179 de *Captain America and the Falcon*, de 1974, alguns civis tentaram assumir a identidade do Capitão América, para manter a lenda viva. Por outro lado, *Steve Rogers* não conseguiu levar uma vida de cidadão comum, ao mesmo tempo, não estava disposto a voltar a ser o Capitão América, mesmo com as tentativas de alguns integrantes dos *Vingadores* em fazê-lo rever sua decisão, optou por manter intacto o seu senso de justiça, isso o impulsionou a lutar contra a criminalidade usando o codinome “*Nômade*”, sua primeira aparição ocorreu na revista *Captain America and the Falcon* #180 de dezembro de 1974, (figura 27).



Figura 28 –Primeira aparição do Nômade **Fonte:** Capa de *Captain America and the Falcon* #180 de dezembro de 1974.

Como todo super-herói de histórias em quadrinhos, *Steve Rogers* precisava de um uniforme que o identificasse como combatente do crime. O novo uniforme foi criado na cor preta, simbolizando o luto pelos rumos da política americana, peitoral aberto, indicando ausência de referências nacionalistas.



Figura 29 –Nômade em ação pela primeira vez. **Fonte:** *Captain America and the Falcon* #180 de dezembro de 1974.

QUADRANTE 2

Bloco de Narração: Washington! Que melhor lugar para começar a vida do *Nômade*, já que a vida do Capitão América começou aqui.

Nômade: Eu não me lembro de me sentir exatamente como me sinto agora, desde que me tornei o Capitão América, em 1941! Não, nem mesmo quando os *Vingadores* me tiraram do

gelo! É como renascer com todas as mentiras do passado no passado, com um futuro claro esperando pela frente, cheio de tudo que eu quero preencher!

Concluimos a partir das histórias em quadrinhos analisadas ao longo da nossa pesquisa que o personagem Capitão América se tornou um ícone da cultura pop americana, apesar de apresentar características específicas do período em que foi criado, mas se reinventou a cada década, incorporando todas as questões sociais, políticas e ideológicas de cada época, tornando-se um personagem atemporal, que evolui sem deixar de lado sua essência, ficando gravado no imaginário das pessoas, despertando até os dias atuais admiração e entusiasmos aos consumidores de suas HQ's e filmes. Um personagem complexo que passou por várias fases da história recente dos Estados Unidos, ao longo de seus oitenta anos, combateu nazistas, invasores, alienígenas entre outros vilões de sua vasta galeria, misturando elementos do cotidiano real e ficção em suas narrativas. Entretanto o Capitão mantém uma luta eterna com um inimigo totalmente atípico aos super-heróis, “o tempo”.

O personagem *Steve Rogers* segundo nossa análise com base na trajetória do personagem no nosso recorte temporal, podemos entendê-lo como um defensor da moralidade e do sonho americano mesmo que de forma atemporal, preso a moral e os bons costumes, todavia esses princípios os quais o personagem defende é diretamente afetado pelo contexto de cada época, sofrendo influência também do multiculturalismo, por tal, o Capitão América sempre sofreu o julgamento do tempo.

Segundo Roger Chartier (2009) As rupturas e a modernização natural do escopo social fizeram com que esses valores aos quais um indivíduo segue se mostram arcaicas, uma vez que os mesmos podem ser bem voláteis dependendo do contexto, partindo do pressuposto que se tornam divergente em períodos de guerra e períodos de paz:

Só o questionamento dessa epistemologia da coincidência e a tomada de consciência sobre a brecha existente entre o passado e sua representação, entre o que foi e o que não é mais e as construções narrativas que se propõem ocupar o lugar desse passado permitiram o desenvolvimento de uma reflexão sobre a história, entendida como escritura sempre construída a partir de figuras retóricas e de estruturas narrativas que também são as da ficção (CHARTIER, 2009, p. 12).

O Capitão América seria nessa perspectiva um instrumento de representação do mundo social, através dos roteiros de Steve Englehart que no entendimento de Chartier (1990) os discursos nunca são neutros sempre produzem práticas e estratégias para legitimar suas ações:

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos

interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza. (...) As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas (CHARTIER, 1990, p.17).

Em todas essas fases que analisamos na nossa pesquisa, nos mostram o quanto o Capitão América carrega de representação e de discurso embutido nas suas histórias ao longo de oitenta anos de existência, quantos artistas fizeram parte da construção desse personagem desde então, e sem dúvidas a fase Nômade em especial me chamou a atenção, por conta da abrupta mudança de paradigma do personagem, é louvável a coragem de Steve Englehart que na época tinha 26 anos de idade, e quis trazer a crise política que atormentava a sociedade norte-americana no plano real para as histórias em quadrinhos, e a escolha pelo personagem Capitão América não poderia ser a mais acertada, por tudo que ele representava como personagem defensor dos interesses dos EUA. Trazer o caso Watergate para o debate dentro das narrativas do personagem foi um grande marco para mim, quando li na época quando criança não entendia bem o que se passava, mas ao reler anos depois, despertou todo meu senso político.

E por fim, o personagem Nômade, apesar do péssimo uniforme, representou uma revolução para os fãs do personagem, mas que não durou muito tempo, toda trama que se estendeu posteriormente com a criação do *Agente Americano (John Walker)*, era o oposto do Capitão América, e o retorno de *Steve Rogers* ao posto de sentinela da liberdade, essa fase foram tão boas quanto as anteriores, em suma o Capitão América foi e continua sendo um personagem esplendido com uma carga representativa fortíssima e que continua a ser consumido e admirado pelas antigas e nova geração de fãs.

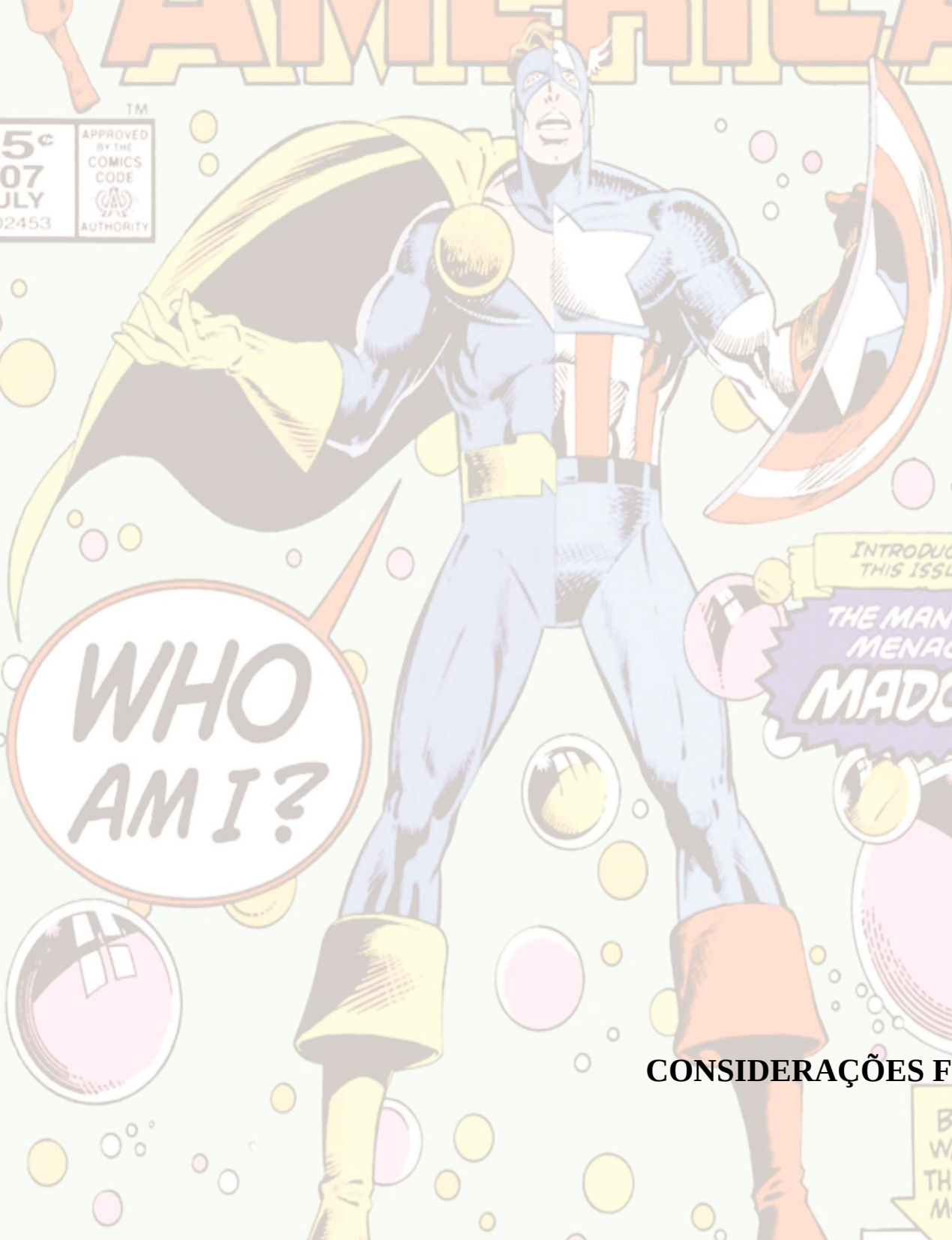
MARVEL®



CAPTAIN AMERICA®

65¢
307
JULY
02453

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY



**WHO
AM I?**

INTRODUCING
THIS ISSUE:

**THE MANIACAL
MENACE OF
MADCAP!**

CONSIDERAÇÕES FINAIS

BUT
WAIT,
THERE'S
MORE!

Neste trabalho buscamos identificar os discursos e narrativas representativas do Capitão América, fazendo a relação entre a história do personagem e a dos EUA através das publicações que formam o nosso recorte, bem como intentamos analisar os deslocamentos de sentido que estes discursos sofreram no campo enunciativo das histórias na tentativa de compreender cada fase do personagem.

Nas análises feitas neste trabalho apontamos indicadores nas histórias do Capitão América que o relaciona com a história política norte-americana a partir do conflito mundial, sendo o Capitão uma figura capaz de revolver a crise e restaurar a ordem através da força. Outras perspectivas foram analisadas nas HQs do Capitão América neste trabalho, como, por exemplo, o conflito de classe, a defesa da estrutura econômica capitalista, o pensamento crítico, mas o elemento mais presente na narrativa do “*sentinela da liberdade*” em boa parte de sua trajetória, sem dúvida, foi o maniqueísmo, elemento encontrado praticamente em toda e qualquer história em quadrinho de super-herói. De acordo com Dorfman e Jofré (1978):

Um dos principais recursos presente nos quadrinhos é o maniqueísmo. Mediante ele se mostra o mundo humano fragmentado e polarizado em bons e maus. Esta demarcação ética tende a resolver-se no clímax, onde sempre vencem os bons. Bons são todos os super-heróis, porque representam à justiça e defendem a lei (DORFMAN; JOFRÉ, 1978, p.103).

O Capitão América é um personagem complexo cheio de nuances e simbologia, sua trajetória na editora *Marvel Comics* rendeu diversas tramas cheias de tensões e críticas sociais ao longo dos anos de 1960 e 1970, passando pela fase Nômade, onde o personagem rompe com a ideologia do “Establimente”, isso gera uma nova seleção de candidatos ao posto de “*sentinela da liberdade*”. Nessa fase, diversos indivíduos tentaram assumir o manto do Capitão América, mas o escolhido pelo governo foi *Jhon Walquer*, um soldado perfeito que segue as ordens sem questionar, chamado pelo codinome de *Agente Americano*. Essa mudança de perfil nas histórias do personagem vale uma análise mais profunda, para apontar a mudança do discurso, ou seja, a figura do Capitão América deixa de representar o super-herói patriota que devota suas forças em nome da liberdade e justiça para se converter num agente a serviço dos interesses escusos do Estado Americano.

Outra fase importante da trajetória do personagem que podemos destacar e cabe também uma análise interessante, encontra-se no arco de quadrinhos chamado *Capitão América: O Novo Pacto de 2015*, escrito por John Ney e arte de John Cassaday, esse arco de histórias aborda o atentado do 11 de setembro, deixando claro que as HQs do personagem tem a pretensão de contar histórias não apenas do mundo ficcional, abordando temas pertinentes a

sua época, estimulando o senso crítico dos leitores e trazendo discussões sobre temas voltados ao público adulto. Neste trabalho estas questões são abordadas de forma bem polêmica, questionando quais os verdadeiros motivos que levaram ao atentado de 11 de setembro, indicando a real motivação do ódio que certos grupos nutrem pelos Estados Unidos, levando em consideração a versão do outro lado, permitindo ao leitor entender de forma bem simplificada as motivações das células terroristas envolvidas no 11 de setembro.

No decorrer da trama do arco *Capitão América: O Novo Pacto*, o autor mostra indícios de que existem outros interesses escusos que promovem a guerra contra o terror, usando o Capitão como metáfora para que o leitor reflita sobre as verdadeiras intenções dos atos terroristas e fazer uma autocrítica sobre questões de segurança nacional e xenofobia, principalmente a mulçumanos.

Por fim, a intenção central dessa pesquisa foi de promover discussões presentes nas revistas em quadrinhos do Capitão América e a partir destas acessar outros debates presentes na conjuntura dos Estados Unidos no campo político, entretanto, é sabido que as HQs não têm a pretensão de tratar todas as questões que permeiam a sociedade norte-americana, na verdade elas pretendem representar uma parte de todas essas questões de forma lúdica.



REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS (HQS)

Capitão América, as primeiras histórias, n.1 abril, roteiro: Joe Simon e Jack Kirby, arte de Jack Kirby e Al Liederman, julho de 1992.

Captain America Marvel Comics Group, n.76, roteiro: desconhecido, arte de Jhon Romita, maio de 1954.

Captain America Marvel, Comics Group, n.120, roteiro: Stan Lee, arte de Gene Colan, dezembro 1969

Captain America Marvel Comics Group, n.122, roteiro: Stan Lee, arte de Gene Colan, fevereiro de 1970.

Captain America and Falcon, Marvel Comics Group, n.169, roteiro: Steve Eglehart e Mike Friedrich, arte de Sal Bucema, janeiro de 1974.

Captain America and Falcon, Marvel Comics Group, n.171, roteiro: Steve Eglehart e Mike Friedrich, arte de Sal Bucema, de março de 1974.

Captain America and the Falcon Marvel Comics Group, n.180, roteiro: Steve Eglehart e Mike Friedrich, arte de Sal Bucema, dezembro de 1974.

Coleção Histórica Marvel Capitão América, roteiro: Joe Simon e Jack Kirby, arte de Jack Kirby e Al Liederman Panini Comics. Abril de 2012.

Coleção oficial de Graphic Novels, Capitão América e Falcão. roteiro: Steve Eglehart e Mike Friedrich, arte de Sal Bucema, O Imperio Secreto. Salvat, 2017.

Fantastic Four Marvel, Comics Group, n.52, roteiro: Stan Lee, arte de Jack Kirby julho de 1961.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALENCAR, Marcelo. *Revista Capitão América: As primeiras histórias*. São Paulo: abril, 1992. p. 5.
- ARANTES, Paulo Eduardo. **Os pensadores**: Adorno. São Paulo: Nova Cultura, 1996.
- ARRUDA, José J. **Nova História moderna e contemporânea: da colonização da África e Oriente Médio à Guerra do Iraque**. 3v. Bauru: EDUSC, 2005.
- BEARLEY, Mark; BRADY, Matt & YOUNGQUIST, Jeff. “Vingadores”. In *Enciclopédia Marvel*. São Paulo: Mythos Editora, 2005.
- BERNSTEIN, Carl; WOODWARD, Bob. *Todos os homens do presidente*. São Paulo, Três Estrelas, 2014.
- BRAGA, Flávio. PATATI, Carlos. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma cultura popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 8a-ed. Trad.: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Pensamento - Cultrix LTDA, 2007.
- CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. As mil faces do herói: o mito, o cavaleiro e suas razões androcêntricas nas HQ's de aventura. *História, imagem e narrativas*. No 2, ano 1, abril/2006. Rio de Janeiro, 2006.
- CHAGAS, Luciana Z. Capitão América: Interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. In: *SINAIS - Revista Eletrônica. Ciências Sociais*. Vitória: CCHN, UFES, v.1, n3. 2008.
- CHARTIER, Roger. *A história ou a leitura do tempo*. Tradução de Cristina Antunes. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- CHARTIER, Roger. *A História Cultural – entre práticas e representações*, Lisboa: DIFEL, 1990.
- CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2011.
- CIRNE, M. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro, Achiamé, 1982.
- COURTINE, Jean-Jacques. **Metamorfoses do discurso político: as derivas da fala pública**. Tradução.: Nilton Milanez, Carlos Piovezani Filho. São Carlos: Clara Luz, 2006.
- DITTMER, Jason. **Captain America's Empire**: reflections on identity, popular culture, and post-9/11 geopolitics. In: *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 95, Issue 3, p.626-643, setembro de 2005. Disponível: http://www.academia.edu/2446135/Captain_Americas_Empire_Reflections_on_Identity_Popular_Culture_and_Post9_11_Geopolitics> Acesso em: 03 de maio de 2019.
- DORFMAN, Ariel; JOFRE, Manuel. **Super-Homem e seus amigos do peito**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1978.
- ECO, Umberto. **Apocalíptico e integrados**. 6.ed. São Paulo: Perspectiva. 2008.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula**: a cooperação interpretativa no texto narrativo. 2. ed. São Paulo: Perspectiva. 2012.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. Tradução: Leandro Luigi Del Manto. 2.ed. São Paulo: Devir, 2008.
- ENCICLOPÉDIA MARVEL. São Paulo: Panini, 2002.
- FARIA, M. L. de. *Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos*. Pelotas: UFPel, 2013.
- GERSTLE, Gary. *American crucible: race and nation in the twentieth century*. Princeton: Princeton University Press, 2001.

- GIRARDET, Raoul. **Mitos e mitologias políticas**. São Paulo: Companhia das letras, 1987.
- HALL, Stuart. **A identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: PD&A, 2006.
- HOBBSBAWM, Eric. *A era dos Extremos – O breve século XX 1914 – 1991*. São Paulo: Companhia das letras, 2001.
- HOBBSBAWM, Eric. *Era dos extremos: O breve século XX (1914- 1991)*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. Tradução: Érico Assis. São Paulo: LeYa, 2012.
- IASBECK, Luiz Carlos Assis. **Identidade organizacional e a construção dos discursos institucionais**. In: KUNSCH, Margarida M. K. (org). *Comunicação organizacional: linguagem, gestão e perspectivas*. Volume 2. São Paulo: Saraiva, 2009.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História das histórias em quadrinho. História, imagens e narrativas**, [S.l.] n. 5, set. 2007. Disponível em: Acesso em: 10 mar. 2019.
- JODELET, D. **Representações Sociais: um domínio em expansão**. In: JODELET, D (org.) *As representações sociais*. Rio de Janeiro, Eduerj 2001.
- JONES, Gerard. **Homens do amanhã: geeks, gangsters e nascimento dos gibis**. São Paulo: Conrard editora, 2006
- JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos Gibis**, a formação do mercado editorial brasileiro e a censurar aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das letras, 2004.
- JUNQUEIRA, Mary Anne. **Ao sul do Rio Grande imaginando a América Latina em seleções: Oeste Wilderness e fronteira (1942-1970)**. Bragança Paulista, SP: EDUSF, 2000.
- KARNAL, Leandro, MORAIS, Marcus Vinicius de, FERNANDES, Luis Estevam e PURDY, Sean. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. 2ª Ed. São Paulo: Contexto, 2010.
- KRAUSE, Gustavo Bernardo. **A ficção cética**. São Paulo: Annablume, 2004.
- KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis? A história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2008.
- LAWRENCE, John Shelton & JEWETT, Robert. *Captain America and the Crusade against Evil – The dilemma of zealous nationalism*. Grand Rapids: Eerdmans, 2003.
- MACHEREY, Pierre. *Para uma teoria da produção literária*. Trad. Ana Maria Alves. Lisboa, estampa, 1971.
- MARNY, Jaques. *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Vozes, 1970.
- MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975.
- MURRAY, Cristopher. *Champions of the oppressed – Superhero comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War II*. Cresskill: Hampton Press, 2011.
- PADRÓS, Enrique Serra. *O 68 nas Américas*. In PONGE Roberto (org.) **1968: O ano das muitas primaveras**. Porto Alegre: Unidade Editorial Porto Alegre, 1998.
- PATATI, Carlos e BRAGA, Flavio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PEARSON, Carol S. *O herói interior: seis arquétipos que orientam nossa vida*. 2ª ed. São Paulo: Editora Cultrix LTDA, 1994.

PEREIRA, Carlos Eduardo B. O nascimento do Sentinela da Liberdade: As histórias em quadrinhos do Capitão América como propaganda estadunidense na Segunda Guerra Mundial. Unioeste, Marechal Cândido Rondon, 2010.

RAHDE, Maria Batriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre, v. 1, n. 5, nov. 1996. Disponível em: <http://rtietz.com/fronteiras/aula_03/2954-10321-1-PB.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2018.

REBLIN, Iuri Andréas. **Super-heróis, cultura e sociedade**. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2015.

SAVAGE JR., William W. **Commies, Cowboys, and Jungle Queens**: comic books and America, 1945-1954. Oklahoma: Wesleyan University Press, 1998.

SCHILLING, Voltaire. América – A História e as contradições do Império. Porto Alegre: L&PM, 2004

SOUSA, Nano. “Capitão América: Herói ou Vilão?” 2003.

In: <http://http://www.universohq.com/materias/capitao-america-heroi-ou-vilao/> ultimo acesso em: 29/11/2019

THEAKSTON, Greg. “*Os primeiros passos de um Capitão*”. In; Capitão América 200. Edição especial. São Paulo: Editora Abril, 1996.

TOTA, Antônio Pedro. *Os Americanos*. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro, Super-Heróis e a cultura americana. In_ **Super-Heróis cultura e sociedade**. (ORG.) Nildo Viana; Iuri Andréas Reblin. Ideias & Letras SP. 2011.

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achimé, 2005.

WRIGHT, Bradford W. **Comic Book Nation**: The Transformation os Youth Culture in America. John Hopkins University. 2003.

YANES, Nicholas. Graphic Imagery: Jewish American Comic Book Creators ‘ Depictions of Class, Race, Patriotism and Birth of the Good Captain. In: